

POWERPLAY

Die
Nr.1

Raser im Test

PS-BOLIDEN

- Mariokart
- Car & Driver
- Lotus 3
- Red Zone

Flotter Dreier

HIGH-END-AMIGA

Commodores
Schnellster
im Visier

Vertraue der Macht

X-WING

Erste Infos zum
Star Wars-Simulator

Grenzenlos gut

WELT DER SPIELE

Ausführlicher Bericht von der Londonmesse

Ihr habt es nicht anders gewollt!

... die musikalische Kreativität ohne Ende!

Peripherie des
Jahres 1992
gewählt von den
Lesern der
DOS International

Ihr wollt die Soundfreiheit?
Dann holt sie Euch!

SOUND BLASTER 2.0



Deutschland:
CPS Computer Distribution GmbH
Am Neumarkt 30
2000 Hamburg 70
Telefon: 040-656 99 8-0
Telefax: 040-656 79 69
ACTOR FBS Mailbox: 040-656 69 61

Österreich:
Herbst Elektronik GmbH
Untere Donaustraße 31
1030 Wien
Telefon: 222-267 56 90
Telefax: 222-267 569 15

Schweden:
Wyrich Trading AB
Gronastraße 30
6014 Lilla Lansen
Telefon: 041-57 49 57
Telefax: 041-57 30 85

Schweiz:
Wyrich Trading SA
188, route de Vevrier
1254 Versoy
Telefon: 022-784 33 83
Telefax: 022-784 28 66

in

tern



Powerpilz & Katzenkummer

● Von herbstlichem Trubel war diesen Monat in der **POWER PLAY** nichts zu spüren. Im Gegenteil: Die gesammelte Redaktion erfreute sich höchst geruhsamer vier Wochen. Der Grund für die Ruheperiode: Der Chefanreiber Martin röstete bei 50 Grad Celsius an diesjährigen Urlaubsdomizil in der prallen Sonne.

Was Martin nicht ahnte: Kurz nach seinem Abflug in wärmere Breitengrade trudelte aus dem Fernen Osten ein Spielmodul in der Redaktion ein, das die Arbeitsmoral aufs Höchste untergrub und die Redaktion für mehrere Tage lahmlegte. Kaum knatterten die ersten Solisten mit *Super-Mario-Kart* über die fetzigen Strecken, hatten beherzte Kollegen eine Liga ausgetüftelt. Listen wurden ausgefüllt, Kontrahenten ausgelost, Tabellen ergänzt. Seitdem rast die **POWER-PLAY**-Belegschaft lieber um die Wette, statt Artikel zu schreiben. Augenblicklicher Spitzenreiter der *Super-Mario-Kart*-Duelle ist Michael. Mit seinem Favoritenfahrer, dem kurvenfesten Pilzkopf, und einem geschannarten "Platz da!", drängelte er jeden Gegner von der Piste.

Unterbrochen wurde die friedliche Rennfahreridylle nur durch das Verschwinden wichtiger Lebensmittelbestände. **VIDEO-GAMES**-Kollege Jan Barysch vermißte seine begehrten Lieblingscracker, ein anderer beklagte den Verlust eines Mittagswurstchens. Nach kurzer Pirsch entdeckte ein Süßigkeiten-Suchtrupp den Missetäter: Ein Kätzchen hatte sich in den redaktionellen Keller verirrt und die Nahrungsmittel verdrückt. Die geprüfte Katzenmami Angelika nahm sich des Fellfindlings an — aufgepeppt und frisch geimpft hört die Katzendame jetzt auf den Namen "Yoko".

Einen rasanten Monat wünscht Euer

Power-Play-Team



...während die **POWER-PLAY**-Mannschaft mit *Super-Mario-Kart* heiße Rennegelechte austrägt

Hungriges Haustier: Katzenfräulein "Yoko" futterte sich unter Angelikas Obhut durch die Vorräte in der Redaktion.



"Arbeitet ihr auch fleißig?"
Martin schreibt aus
fernen Landen...



26

Lichtschnell: Auf Han Solos Spuren mit X-Wing.



34

Abgehoben: F-15 III — der Vorzeigeflieger in neuem Design.



Aktuell

Editorial	3
■ Der große Messebericht von der ECTS: Die tollsten Spiele-Highlights im Überblick	8
■ X-Wing Die Star-Wars-Simulation im Anflug auf die Galaxis	26
Amazon: Dschungelrummel in VGA-Grafik	30
F-15 3: Mit neuer Technik steigt der Klassiker zum neuen Höhenflug	34
■ Car & Driver Raserei total: Das furiose 3-D-Rennspiel unter der Lupe	38
Alone in the Dark: Ein 3-D-Adventure im ungewöhnlichen Look	40
Schnipsel aus der Softwareszene	42

48

Abgefahren: Luftflitzer Lotus zum Dritten.



Rubriken

So bewerten wir	48
Hitparaden	45
Leserbriefe	61
Scanery Corner	131
Compilation Corner	132
Musik, Bücher, Filme	160
Vorschau auf die kommende Ausgabe	166
Impressum	91
Inseratenverzeichnis	91

Computerspieletests

The Aquatic Games	116
B.C.Kid	112
Carriers at War	58
Curse of Enchantia	124
Cyberzark	126
KGB	126
■ Lotus 3	48
Mantis	54
NFL Football	127
Nicky Boom	123
Paramax	125
Premiere	122
■ Red Zone	53
Star Control 2	56
Troddlers	120
Viking	60
Zool	110

Kurztests Computerspiele

D-Generation, Utopia	128
Bargon Attack, Carl Lewis Challenge	128
Special Forces	128

Videospielerests

Alien 3	153
The Aquatic Games	156
Axeley	150
Warriors of the Eternal Sun	154
■ Super Mariokart	148
Wings 2	152

Handheld Corner

Spiderman 2	129
George Foreman Boxing	129
WWF 2, NFL Football	129
Baseball Heroes, Ferrari Grand Prix	130
Blues Brothers	130

Unter der Lupe

Schrecksekunden	140
■ High-End-Amiga	136
Independent Corner	134
Pixelpracht	164

Alone
in the Dark



40

Einsam: Auch
Vektorhelden
dürfen weinen.



148

Rasant: Mit Su-
per Mario Kart
über die
Ziellinie.

Powertips

Computerspieletips

1869	80
A-Train	84/87
Addams Family	74
Cube-X	86
Das schwarze Auge	88
Fire & Ice	70
First Samurai	70
Guy Spy	78
Jack Nicklaus	77
Legend of Kyrandia	75
Parasol Stars	77
Patrizier	87
Sensible Soccer	78
Storm Master	77
Wolfchild	87

Dr. Bobo antwortet

Planet's Edge, Imperium, Ultima 5, Chuck Rock, Space Quest 4, Chaos Strikes Back	89
---	----

Videospiele Tips

Krusty's Fun House	90
Legend of Mystical Ninja	92
Prince of Persia	90
Sim City	94
Slider	94
Thunder Force 4	92
Track Meet	92
Wonderboy 5	96
Clue-Book	
Ultima 7, Teil 2	98



8
38
136
26

92

8

Aufgedeckt:
Spiegelgeheim-
nisse von der
London-Messe



Ein neues Label erobert

Da sind sich alle einig (Power Play, ASM, Amiga Joker,

Als jüngster Neuzug
von MIRAGE,

MIRAGE

Das Grauen hat einen Namen:

H. R. Giger! Der für seine Beiträge zum Film **ALIEN** oskarprämierte Schweizer Surrealist schuf die Grafiken.

DARK SEED

Für den Rest des Horror-Adventures zeichnet CYBERDREAMS verantwortlich, dessen Programmierer schon durch Titel wie SIM CITY, BARD'S TALE 3, DEFENDER OF THE CROWN, DRAGONS LAIR, INDIANA JONES und THE LAST CRUSADE oder MIGHT AND MAGIC 3 für Aufsehen sorgten. **PC/AMIGA('93)/MAC('93)**



"...allen voran der Meister des Surrealen, H. R. Giger" PC-J. 4/92

"...ein grafisch beeindruckendes Adventure. Famose VGA-Grafik..." Power Play 4/92

"Das Ergebnis ist eine geniale Ausgeburt der digitalen Hölle. Ein wirklich herbes Grusel-Adventure – nur für Nervenstärker!" PC-J. 4/92

"Mausgesteuerter Horror für Anhänger des kultivierten Schauderns. Grafisch eine Klasse für sich..." Chip 5/92

Titel	18 (von 20)
Joystik	96%
PC-J.	81%
ASM	gut
Play Time	76%
Zero	91%
Chip	super
Generation 4	94%

Begleiten Sie die primitiven
durch die Jahrhunderte!

"Mit Humans kommt das erste Strategiespiel auf den Markt, das es mit Lemmings aufnehmen kann." ASM 5/92

"Ein Fun-Game für alle Altersklassen – The Humans ist der Knüller des Jahres! Bald schon ist man nach den witzigen Wichteln noch süchtiger, als man nach den launigen Lemmings war!" Amiga Joker 7/92

"Ein Trupp Neandertaler schickt sich an, das Rad zu erfinden und die Spielwelt zu erobern: Die Humans kommen!" Power Play 5/92

Play Time	93%	Hit
Amiga Joker	92%	Hit
ASM	gut	ASM-Hit
Amiga Action	92%	

CYBERDREAMS

ert den Spiele-Olymp

(PC Joker, Play Time): "MIRAGE ist bisher der Newcomer des Jahres '92."

Zugang in den Verbund der Bomico-Spiele ist es das erklärte Ziel
für Spitzenprodukte hervorzubringen.

AGE

Mike Singleton ist Starprogrammierer so bekannter
Hits wie MIDWINTER und FLAMES OF FREEDOM

Ashes of Empire

In seiner Vision vom Zerfall der UdSSR als HintergrundszENARIO für ein gigantisches Epos, vereint er Politik, Action, Strategie und Adventure.
PC/AMIGA



"Die beeindruckende Grafik kann mit tollen Zoom-Effekten aufwarten..."
Amiga Joker 7/92

"Achtung! An alle Strategen: Haltet eure Geldbeutel bereit, denn soeben ist ein Game auf den Markt gekommen, das mit allen gängigen Strategiespielideen aufräumt."

Strategie mit Adventure-Touch: Die Mischung ist echt gelungen."
ASM 7/92

Play Time 6/92	84%
-------------------	-----

ASM 7/92	gut ASM H11
-------------	----------------

Power Play 10/92	82%
---------------------	-----

Amiga Action 6/92	92%
----------------------	-----

kleinen Steinzeitmenschen

Entdecken Sie das Feuer und das Rad, besuchen Sie die Nachbarn in der Nebenhöhle. HUMANS, die Action-Knobelei für all diejenigen, denen die nordischen Wuschelköpfe nicht genug sind. **PC/AMIGA**

Zusätzlich zum Handbuch ausführliche Spielhilfen auf VHS-Cassette in deutsch.



**JEDES SPIEL MIT DEUTSCHER ANLEITUNG
UND DEUTSCHER BENUTZEROBERFLÄCHE!**
Exklusiv-Vertrieb im deutschsprachigen Raum.
Weitere Informationen erhalten Sie über unsere Service-Line.

BOMICO

Service-Line - Am Südpark 12
D - 6092 Kelsterbach

SPIELEK



Wer mehr über die Zukunft der Unterhaltungsssoftware erfahren möchte, besucht die European Computer Trade Show in London. Hier zeigt sich die Spielebranche von ihrer Sonnenseite.

verbuchen. Diese erfreuliche Tendenz ließ auch die **POWER PLAY** nicht ruhen: Winnie, Knut und Volker packten die Regenschirme ein und flogen zum Spielen an die Themse.

Wohin der Trend in der Unterhaltungsssoftware geht, konnte man bei fast jeder Firma erkennen. Hochwertige Simulationen, Adventures und Rollenspiele sind ganz klar auf dem Vormarsch. Man fand kaum einen Stand, an dem nicht ein 486er mit mindestens 33 MHz seinen Dienst tat. Spektakuläre 3-D-Grafiken, aufgetriebene Soundtracks und digitalisierte Sprache sind die Regel. Zum Glück wird auch der Amiga weiterhin erfreulich regelmäßig beliefert. Bestes Beispiel hierfür ist Microprose: Die Amiga-Umsetzung von **Gunship 2000** steht kurz vor der Fertigstellung und auch das Rollenspiel **The Legacy** erscheint für unseren liebgehassten Commodore-Rechner.

Wer mehr auf Actionspiele steht, wird in Zukunft auf Konsolen ausweichen müssen, oder auf Spezialisten wie die Bitmap Brothers, Team 17 oder DMA-Design hoffen, die bemerkenswerte Actionknaller für den Amiga auf Lager hielten.

vw/kn

Während die Mehrheit der Engländer fasziniert bis besorgt den erotischen Eskapaden der britischen Königsfamilie folgt, werden in einer verschwiegenen Ecke von London ganz andere Bilder gezeigt. Im Business Design Centre trifft sich alljährlich die Spielewelt und bewundert die Software-Highlights der kommenden Monate. Grund zum Feiern hatte man auch diesmal, konnte doch die kleine, aber feine Branche allein in den vergangenen 12 Monaten einen Zuwachs von 80 Prozent





KRONUNG



Gib mir die Kugel:
einer der Pinball-
Fantasies-Tische



21th Century Entertainment

Auf gleich zwei Berühmtheiten traf man am Stand von 21th Century Entertainment. Neben dem guten alten Andrew Hewson, der schon vor fünf Jahren sein eigenes Softwarehaus betrieb, standen die *Pinball-Dreams*-Macher Digital Illusions zu einem kleinen Plausch bereit. Amiga-Freaks werden sich erinnern: Die Jungs von Digital Illusions kommen aus Schweden und sind keine Geringeren als die "Silents", eine der bekanntesten "Demo-Groups" Europas. Auf der ECTS 1990 wurde 21th Century Entertainment auf eine Demoversion von *Pinball Dreams* aufmerksam, und einem Vertrag stand nichts mehr im Wege. Neben ihrem *Pinball Dreams PC* durften auf der diesjährigen Messe schon die ersten beiden Flipper des Nachfolgers *Pinball Fantasies* (für Oktober angekündigt) angespielt werden. Größere Flippertische, wesentlich mehr Bonusschalter und andere Features sollen für Langzeitmotivation sorgen. Wieder gibt's vier Flipper, jeder mit eigener Thematik, Musik und Grafik. Einen ausführlichen Test findet Ihr in unserer nächsten Ausgabe.

Accolade

Nur lachende Gesichter bei Accolade: Nach dem Urteil eines amerikanischen Gerichts darf man nun doch Spiele für das Mega Drive unter dem Ballistix-Label vertreiben. Auch in Sachen Computerspiele bleibt man erfreulich rege und zeigte ein paar vielversprechende Neuerscheinungen. Bereits von uns vorgestellt: Mike Woodrofe's Grusel-adventure *Waxworks*, das noch im Oktober für MS-DOS erscheint und im Monat darauf für den Amiga. Ein Muß für alle Freunde von Oberwelten-Queen Elvira.

Ebenfalls noch im Oktober erscheint das auf einem Ste-





phen-King-Thriller basierende Capstone-Adventure **The Dark Half**. Digitalisierte Filmsequenzen, VGA-Grafik und digitalisierte Soundeffekte sorgen hoffentlich für ausgeprägte Gänsehaut. Erste Eindrücke vom dem Schizophrenenspiel um Persönlichkeitsspaltung und geistige Abgründe konnten nur halbwegs überzeugen.

Weitaus interessanter wirkte dagegen **Conspiracy**. In diesem Adventure geratet ihr als unbescholtener New Yorker Bürger zwischen die Fronten zweier Geheimdienste und müßt innerhalb von 24 Stunden eine bedrohliche Verschwörung gegen die USA aufdecken. Digitalisierte Bilder, reichlich Text und ein narrischeres Interface lassen schnell die entsprechende Thriller-

Atmosphäre aufkommen — Demnächst auf Ihrem PC.

Ernie Eaglebeak is back! Steve Meretzky kann's nicht lassen und gönnt seinem College-Clown einen ausgedehnten Sommerurlaub im schönen Fort Naughtytail. Dort gibt's Surfbretter, Dosenbier, klitzekleine Bikinis, jede Menge hübscher Hasen, einen "Miss Wet T-Shirt" Wettbewerb und vor allem die hübsche Lola. Wird Ernie es diesmal endlich schaffen und die Frau fürs Leben finden? Das erfahrt ihr, wenn ihr Legend's neues MS-DOS-Textadventure **Spellcasting 301: Spring Break** erfolgreich löst. Besonders erfolgreichen Rätselknackern winkt als Belohnung eine digitalisierte Badeschönheitenparade. Pünktlich zur Skisaison er-

scheint **Summer Challenge** für den PC. In der vom Programmiererteam "Mindspan" entwickelten Sportsimulation nehmt ihr mit bis zu 10 Spielern an acht 3-D-Wettkämpfen teil.

Joystick-Künstler lassen hier auch ohne Anabolika-Einsatz die Weltrekorde reihenweise purzeln und gewinnen die Goldmedaille in Speerwurf, Weitsprung oder Kanufahren. Amiga-Besitzern wird im Dezember die **Winter Challenge** nachgereicht.

Etwas für Geschicklichkeitspieler ist der Tetris-Klon **Zyconix**. Zwei Spieler dürfen unter Zeitdruck bunte fallende Steinchen vom Bildschirm räumen und dabei Punkte sammeln. Die leicht abgestandene Räumsackerei beginnt im November für Amiga und MS-DOS.



Dark Half: Stephen King läßt grüßen.

Neue Spiele braucht das Land!



MEGA DRIVE MAGNUM SET: DT 1 Jahr

Garantie inklusive, 2 Joypads + 4 Spiele

nur DM 379,-

MEGA DRIVE

ALIEN 3 109,-
DOUBLE DRAGON I 99,-
LEMMINGS 109,-
SIDE POCKET 109,-
SUPER SMASH TV 109,-
EUROPE CLUB SOCCER 109,-
TWISTED FLIPPER a.A.
AQUABATIC GAMES a.A.
NHLPA HOCKEY '93 99,-
DRAGON FURY 99,-
WHEEL OF FORTUNE a.A.

MASTER SYSTEM

WIMBLETON TENNIS 99,-
NINJA GAIDEN 94,-

GAME GEAR

WIMBLETON TENNIS 79,-
WINNACOP II 79,-

LYNX

PINBALL JAM 79,-
SONNENSCHUTZSCHILD FÜR LYNX II 19,-
LYNX II 79,-
SHADOW OF THE B. 79,-
STEEL TALONS 79,-

NEO GEO

VIEWPOINT a.A.
WORLD HERO 399,-
ART OF FIGHTING a.A.

MES
PROTECTOR II 99,-
BUCKY O' HARA 119,-
ELITE 114,-
STAR WARS II 114,-

GAME BOY

TRACK & FIELD 69,-
STAR TREK 69,-
DR. FRANKEN 69,-

SUPER NINTENDO

SUPER NES DT. 329,-
TURTLES IV DT. 129,-
S. PROTECTOR DT. 129,-
STREET FIGHTER II DT. 144,-
SUPER CASTLEVANIA IV 129,-

AMIGA

DAS SCHWARZE AUG 74,-
MAD TV DATA DISK 24,-

PC

DYNABLASTER 74,-
SPECIAL FORCES 99,-
WIZARDRY 7 99,-

Ab 3 Artikel portofrei!

"und das bei unserem bekanntesten Service!"

Theo KRAENZ
VERSAND
3 LADEN

Juliuspromenade 11 8700 Würzburg Telefon (09 31) 57 16 01

Computerworld

Neo Geo
Super Nes
Mega Drive
Gameboy
PC-Software

Amiga (auch Reparaturen,
Ersatzteile, Zubehör)

Individuelle Softwareerstellung!

Versand per MN oder Vorkasse plus 9,- Versandkosten (Inland)
Auslandsbestellungen nur gegen Vorkasse plus 15,- DM Versandkosten

Versandzentrale und Laden: Peter-Henlein-Str. 73,
8500 Nürnberg 40, Telefax: 09 11/447662

09 11/43 74 74

Core Design

Am Standchen von Core Design gab's lediglich einige Bilder von neuen Produkten zu bestaunen. Neben **Curse of Enchantia** (Test in dieser Ausgabe) sah **Doodlebug** recht niedlich aus. Der kleine **Doodlebug** wirft in über 20 Levels mit Stiften um sich, die gerade geworfen, bestimmte Dinge aufmalen, die es zu benutzen gilt. So helfen Ballons, über Hindernisse zu fliegen und Alienfreezer, alle Feinde einzufrieren. Im Oktober geht's los, niedliche Grafik und allerliebste Animationen inbegriffen. Im November dürfen sich Computerabenteurer auf **Dark Mere** freuen. Als kleiner Held Ebryn durchforstet Ihr drei große Welten auf der Suche nach dem bösen Oberork. Die 3-Darstellung erinnert dabei etwas an **Cadaver**, die Grafik sieht detailliert und stimmungsvoll aus. Was dran ist, an **Dark Mere** erfahrt Ihr in der nächsten **POWER PLAY**.

Cyberdreams

Neues von den **Dark-Seed-Machern Cyberdreams**. Präsident Patrick Keitchum, übrigens ein Mann der ersten Stunde und Gründer von **Datasoft** (**Bruce Lee**, **Pole Position**, **Pac Man**, **Zaxxon**), schnappte sich nach **Alien-Designer H.R. Giger**, **Syd Mead**, der unter anderem die **Blade-Runner**-Welt, **Tron** und **2010** gestylt hat. **Syd Meads Cyber Race** versetzt den Spieler natürlich gen Zukunft. In einem heißen Rennen geht's um die Herrschaft im Universum, und Ihr sitzt im Flitzer. Schnelle Vektorgrafik und abgefahrene Rennbahnen in typischem **Syd-Mead-Design** sollen wochenlangen Raserpaß garantieren. In neun Levels und 46 verschiedenen Szenarios gibt's Waffen und Extras in rauen Mengen. Neben **Syd Mead** wurde **Harlan**

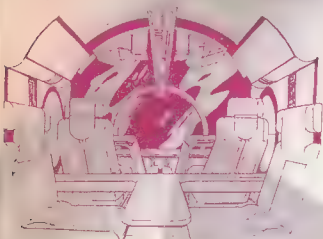
Ellison, weltbekannter Science-fiction-Autor, für ein Spiel gewonnen. Das Adventure zu der Erzählung "I have no mouth, and I must scream" hat bis heute noch keinen Namen und wird erst Ende nächsten Jahres erhältlich sein, während **Cyber Race** schon im Frühjahr angebraut kommt.

Domark

Der englische Computer- und Videospielhersteller **Domark** fand sich in einer kuscheligen Suite, ein Stockwerk über dem hektischen Messtreiben. Bei einem Gläschen Tee und kleinen Snacks wurde hier in aller Ruhe über Neuheiten getratscht. Das erfolgreiche **3D Construction Kit** bekommt einen Nachfolger. **3D Construction Kit 2** glänzt mit massenweise neuen Features und läßt sich kinderleicht bedienen. Jede Menge vorgefertigter Objekte und Soundeffekte warten auf den Benutzer, der seine eigene virtuelle Welt zusammenbasteln darf. Die Rugby-Simulation **International Rugby Challenge** wird Ende Oktober erhältlich sein, der Flugsimulator **AV8B Harrier Assault** ebenfalls. Letzterer Flugsimulator, übrigens von den **MiG-29-Fulcrum**-Machern **Simis**, stellt eine Mischung aus Simulation, Strategie- und Rollenspiel dar. Als Chef der Einsatzeinheit leitet Ihr Eure Bodentruppen und fliegt zudem Unterstützungsmissionen oder



...und die ersten Computergrafiken für das futuristische Rennspiel



Hier die originalen Syd-Mead-Designs zu Cyber Race...

TASK FORCE

SURFACE NAVAL ACTION IN THE SOUTH PACIFIC

Der Kampf
auf dem
Pazifik hat
begonnen!

MICROPROSE
SIMULATION SOFTWARE

USA: **Micro Prose Inc.**

Wird auch für IBM PC und kompatible Geräte erhältlich.

Unit 1 Hampton Road Industrial Estate

Colchester, Essex



Angriffe auf feindliche Hauptquartiere. Alle **Rampart**-Fans dürfen sich hingegen auf die Amiga-Version freuen, die, wie alle obigen Spiele, Ende diesen Monats erhältlich sein dürfte. Erst im Rohbau fertig, ist die Brettspielumsetzung **Deluxe Trivial Pursuit** für MS-DOS-Rechner und Matthew Stibbes Strategiebrocken **Columbus** für Amiga und PC

Electronic Arts

Wie es sich für eine so bedeutende Spielefirma gehört, hatte Electronic Arts gleich eine ganze Suite auf dem Messegelände angemietet, wo man neben neuer Software auch Sandwiches und Drinks reichlich. Die Drinks flossen in diesem Jahr besonders reich-

lich, konnte man doch ein geschäftliches Husarenstück feiern: Der internationale Spielereise machte mal eben schnell einen zweistelligen Millionenbetrag locker und kaufte Origin mit Mann und Maus. Robert Garriott ist ab sofort Vizepräsident bei Electronic Arts, sein Bruder Richard wird kreativer Direktor. Natürlich bleibt Origin als Sub-Label weiterhin bestehen.

Frohe Kunde für alle Amiga-Besitzer: Bei EA arbeitet man mit Hochdruck an einer Umsetzung von **Desert Strike**. Die Amiga-Version wird pünktlich zu Weihnachten in den Läden sein, damit wir auch über die Festtage die raue Wirklichkeit nicht vergessen. Ihr düst mit Eurem Pixelhubschrauber durch 27 Missionen, immer auf

Space Hulk:
Nur harte Männer
kommen durch.



der Flucht vor Saddams Elite-truppen und der BPS

Als zweite Umsetzung für den Amiga durften wir **Road Rash** bewundern. Ab November könnt Ihr mit Eurem Motorrad über die amerikanischen Highways breiten und die Konkurrenz aus dem Weg boxen.

Menschenraubern bildeten sich vor dem neuesten Edelprodukt von Multitalent Ned Lerner. Lerner, nicht nur als Programmierer von **Chuck Yeager's Advanced Flight Trainer** bekannt, sondern auch als Autor (Probe) erfolgreich,

hat jetzt für Electronic Arts eine neue Rennsimulation entwickelt. Der Clou bei **Car & Driver**: Die Vektorwelt wurde mit Bitmap-Grafiken angereichert und gewinnt so beeindruckende Tiefe, die teilweise sogar mit Arcade-Automaten konkurrieren kann. Zehn völlig unterschiedliche Strecken stehen zur Wahl. Ihr könnt über amerikanische Highways breiten, die Luft in ausgedehnten Waldstrecken verpusten oder auf dem riesigen Parkplatz eines Supermarktes die Fahrkünste verbessern. Natürlich können Rennfreaks auch via Modem

FIRST SAMURAI

Seit langer Zeit im Japan des Mittelalters lebte ein junger Samurai friedlich mit seinem Meister **LORD AKIRA**. Ein Dämonenkonig stieg von seinem Berg herab, zerstörte das kleine Dorf und metzelte den Lord und alle Einwohner nieder.

Erforschen Sie das Japan des 24. Jahrhunderts mit seinen schrecklichen Gefahren. Möglichst interessante und flexible Kampfszenen. Sie können sich völlig frei bewegen und sowohl treten, boxen und um sich hacken, wie es Ihnen gefällt. Einsatz der geheimnisumwitterten Mittel von Wizardmagie. Hunderte von Extras und versteckten Optionen.



gegeneinander antreten. Der Super-VGA-Renner startet voraussichtlich im November.

Leider erst im Januar kommen Freunde der "Warhammer 40000" Rollenspielreihe auf Ihre Kosten. Dann erscheint **Space Hulk** für Amiga und PC. Ihr steuert eine Truppe Space Marines durch unterschiedliche 3-D-Raumstationen und räuchert feindliche Aliens aus. Die interessante Mischung aus Strategie und Echtzeitkampf bietet für jeden der fünf Space-Ledernacken einen eigenen Bildschirm, je Menge Extrawaffen und rechtlich Monster zum Üben.

Ebenfalls recht eisenhaltig ist die Luft in **Ultrabots**. Die von der kalifornischen Software-Schmiede "NovaLogic" entwickelte Techno-Simulation versetzt Euch hinter die Steuereinheit eines riesigen Battletechs. Dort kämpft Ihr in Echtzeit gegen feindliche Roboter und plant nebenbei die nächsten taktischen Züge. Wenn das Spiel hält, was die Grafiken versprechen, dann wartet auf alle PC-Besitzer ein heißer Dezember.

Empire

Empire meets Cyberspace. Als Lizenznehmer des britischen Rollenspielgiganten Iron Crown Enterprises (ICE) bereitet Empire das dazugehörige Computerspiel. Am ECTS-Stand von Empire lief eine äußerst frühe Version des Science-fiction-Rollenspiels, das mit schneller Vektorgrafik und mit HUD (Head-Up-Display) eingebildeten Menüs glänzt. Des weiteren kündigt sich **Dragonslair 3 — The Curse of Mordread** und **Dark Legions** von Ready Soft an (November). Beide Spiele werden, ähnlich wie *Guy Spy* und *Space Ace*, im traditionellen Comicstil über die Monitore flimmern. Empires In-House-Produkte **Campaign** und **Eye of the Storm** sind immer noch nicht fertig, werden aber noch vor Weihnachten erscheinen. Ebenfalls rechtzeitig zum Fest kommt **Pacific Island 2** und **Magic Boy**.

Gremlin

Bei Gremlin gab man sich zuversichtlich. Auf einem riesigen Monitor lief das Promotionalvideo mit dem **Zool-Ninja** sowie eine stimmungsvolle und recht abgefeuerte Filmeinleitung zu **Daemonsgate** (Anfang nächsten Jahres). Neben den in dieser Ausgabe ge-

testeten Spielen **Zool** und **Lotus 3**, präsentierte man unter anderem das beeindruckende Rennspiel **Nigel Mansell**. Fixe Grafik in einem rasanten Spiel lassen für November einiges erhoffen. Auch erste Infos zu **Hero Quest 2** und dem witzigen Strategiespiel **Pandemonium** wurden vertuschelt. Vor 1993 ist mit dem Erscheinen dieser beiden Produkte jedoch nicht zu rechnen. In einer kleinen Ecke auf einem niedlichen PC lief die sehr frühe Version eines Comic-Rollen-Prügel-Adventure-Spiels, das bis jetzt noch namenlos sein Leben im RAM fristet. Ihr steuert einen kleinen roten Zwerg und prügelt Euch mit knollnäsigen Orks und Comicmonstern in grafisch beeindruckenden Dungeons, angereichert mit lustigen Fallen, netten Effekten und hinterhältigen Obermoltzen.

Interplay

Wenig Neues gab es bei Interplay zu bestaunen. Die mit viel Presserummel angekündigte und im Beisein von Buzz Aldrin vorgestellte Wirtschaftssimulation **Buzz Aldrin's Race Into Space** machte einen soliden, aber keineswegs überraschenden Eindruck. Ihr betreut als Missionsmanager wahlweise das amerikanische oder sowjetische Raumfahrtprogramm von 1957 bis heute. Neben

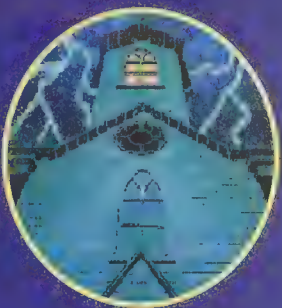


Castles 2: Interplays neues Strategieprojekt

zahllosen Menüs und Tabellen dürft Ihr Euch an 70 digitalisierten Start- und Landesequenzen erfreuen. MS-DOS-Piloten haben voraussichtlich im November ab.

Ebenfalls kurz vor der Fertigstellung steht **Castles 2: Siege and Conquest**. Diesmal reicht zum Ritterglück keine möglichst wehrhafte Burg, vielmehr müßt Ihr Euch als Feudalherr auch um die wirtschaftlichen und diplomatischen Belange Eures Reiches kümmern. Stark von japanischen Strategiespielen inspiriert, gebt Ihr jeden Monat Eure Befehle, schickt Spione, Diplomaten und Händler in andere Länder, laßt nach Bodenschätzen

THE LEGACY



Der Alptraum hat
begonnen!

MICRO PROSE

Bald für IBM PC und kompatible Geräte erhältlich.
MicroProse Ltd., Unit 1, Harpton Road Industrial Estate,
Tetbury Glos GL9 8LD, UK. Tel.: +44 (0)666 504 326

Battlefield 2000:
Die Wolfpack-Gratik läßt grüßen.



Maximum Overkill Keine Grafik aus dem Intro, sondern aus dem Spiel.

graben und schickt Armeen auf einem animierten Bildschirm in die Schlacht. Natürlich dürft Ihr auch wieder Burgen bauen und gegnerische Gebäude mit dem Rammbock bearbeiten. Der Bauwettkampfbetrieb startet im November für MS-DOS Rechner.

Loridel

Auch Loriciel hat für das Weihnachtsgeschäft einige Asse im Ärmel. Im Action-Adventure **Entity** steuert Ihr ein vollbusiges Mädchen durch sieben lange Levels, um die eben mal aus dem Knast ausgebüchste Hexe **Entity** wieder einzulangen. Die 32 Farben der Amiga-Version und fetzige Monster versprechen einiges — im November wissen wir mehr. Der **Championship-Karate-Nachfolger Best of the Best** ist ebenfalls im Anrollen. Des weiteren wartet das Witzdenkspiel **The Cartoons** und die Kriessimulation **The D-Day** auf den Weihnachtstmann. Beide sollen Ende Oktober, Anfang November erscheinen. In **Bizzy Bros.** steuert Ihr fünf Männchen durch eine verlassene Goldmine auf der Suche nach Edelmetall. Neben fiesen Minenmonstern warten gefährliche Fallen und Stolleneinbrüche auf den klastrophobischen Spieler. Außerdem befinden sich die Moto-Cross-Simulation **Thierry Magnaldi Rally Cross** und der **Paragliding-Nachfolger Paraplane** im Anflug auf das Weihnachtsgeschaft.

Microprose

Bei den unbestrittenen Meistern der Computersimulation konnte man einige beeindruckende Umsetzungen bewundern. Geoff Crammond's Edelrenner **Formula One Grand Prix** wird im November für MS-DOS Rechner erscheinen und konnte schon jetzt überzeugen. Amiga Besitzer dürfen sich auf die Umsetzungen von **Gunship 2000** freuen, die im Dezember auf Eurem Rechner landen.

In der nächsten Ausgabe können wir Euch sicher schon einige Tests der neuesten Microprose-Spiele anbieten. So steht das Raumabenteuer **Rex Nebular** ebenso kurz vor der Fertigstellung, wie der Edelflieger **F15 III** und der Kriegsschiffsimulator **Task Force 1942**, die noch in diesem Monat erscheinen sollen.

Besonders vielversprechend für alle Rollenspielliebhaber ist **The Legacy**. Die Hintergrundgeschichte wurde von "Magnetic Scrolls" entwickelt, bisher ein Garant für hochwertige Textadventures. Unverhofft durcht ihr die Großtante und werdet Besitzer eines alten Gemäuers im finsternen Neu-England. Kein Wunder, daß wir in dem weitläufigen Anwesen auf Schritt und Tritt über allerlei liebe Verstorbene stolpern. Es hilft nichts — wollen wir die teure Immobilie wohnlich einrichten, dann müssen wir uns wohl oder übel als Geisterjäger betätigen. Also toben wir durch beeindruckende 3-D-Gratik, gruseln uns vor toll animierten Geistern und freuen uns an monstreschemer Interface und einem luxuriösen Automapping. Auf PCs geht die Geisterjagd im November los, Gruselstunde für den Amiga ist im nächsten Frühjahr.



Endlich: Gunship 2000 für den Amiga

Novalogic

Novalogic dürfte zumindest Unterwasserkapitänen ein Begriff sein: Mit der U-Boot-Simulation **Wolfpack** machten wir vor zwei Jahren den Atlantik unsicher. Nach längerer kreativer Schaffenspause meldet man sich jetzt mit zwei neuen beeindruckenden Programmen zurück.

In **Comanche** — **Maximum Overkill** klemmt Ihr Euch hinter den Steuerknüppel eines Comanche RAH-66 Attack Helicopters und fliegt Eure Kampfaufträge in den Vereinigten Staaten. Was hier an grafischem Detailreichtum und technischer Brillanz aufgebaut wurde, steckt locker alles bisher Gesehene in den Schatten. Der Vogel wird noch in diesem Jahr auf schnellen PCs abheben, wir halten Euch also auf dem laufenden.

Die zweite neue Simulation von NovaLogic entführt uns in die nahe Zukunft. Im Jahr 2000 wütet, mal wieder oder immer noch, ein alles vernichtender Krieg. Wir übernehmen die Führung von vier Panzer-Platoon. Ähnlich wie **M1-Tank Platoon** von Microprose spielt auch **Battlefield 2000** auf einer strategischen und einer Actionebene, in der wir, via 3-D-Blick, aktiv am Geschehen teilnehmen und die Bordkanonen sprechen lassen.

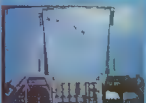
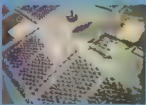
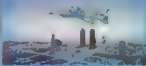
Ocean

Ocean hielt sich mal wieder bedeckt, wie der Himmel über London. Nachdem der Presse **Wizkid-Demos** angeboten wurden, erhielt jeder sein Presse-mäppchen und Kaffee im Überfluß. Neue Produkte gab's vorerst nicht zu sehen. Angakündigt wurden lediglich neue Filmumsetzungen, wie **Lethal Weapon 3**, **Cool World** und ein zweiter **Addams Family**-Teil. Das Wrestling-Spiel **WWF 2** und eine Golf- und Fußball-adaption seien ebenfalls noch für dieses Jahr geplant, hieß es. Bis Weihnachten sollten obige Spiele erhältlich sein. Glücklicherweise lief uns dann aber noch der freundliche Digital-Image-Design-Boß Martin Kenwright in die Arme, der uns alsbald in eine kleine Ecke lockte, seinen PC anschaltete und eine frühe Version von **Epic 2** präsentierte. **Epic 2** wird erst im Frühjahr '93 fertig werden, beeindruckt jedoch schon mit gigantischer Grafik und jeder Menge neuer Features. Die Rexxonen haben sich von der vernichtenden **Epic**-

Schlacht erholt und wollen der Menschheit mit neuer Technologie schon wieder ans Leben. Mit einem neuartigen Flieger unterbindet Ihr dieses Unterfangen in unzähligen Missionen. Fast fertig ist die PC-Version von **Robocop 3** (ebenfalls DiD), die grafisch mit der Amiga-Version nur noch rudimentär zu vergleichen ist. Flinke Polygone und detaillierte Objekte lassen einiges erhoffen. **Robocop 3** für den PC erscheint im Oktober.

Origin

Der Mesler hielt Hof und alle durften staunen. Wenn Richard Garriot selbst die Produkte für den Spielesommer vorstellt, dann darf man einiges erwarten. Wir wurden nicht enttäuscht, denn im Gepäck hatte er die neueste Version von **Strike Commander**. Was hier geputzt wurde, läßt die gesamte Konkurrenz atemlos. Den nötigen 386er die entsprechende Rechenkapazität vorausgesetzt, holt man sich ein multimediales Ereignis ins Haus, das seinesgleichen sucht. Chris Roberts neuestes Spiel ist weniger eine schraubengenaue Simulation, als vielmehr ein furores Action Adventure, bei dem die Grenzen zwischen Spiel und Film endgültig verwischen.



F-15 STRIKE EAGLE III



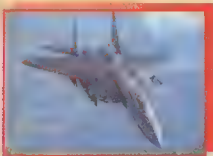
Am Himmel haben sich immer mehr kleinere "Raubvögel" gesammelt. Doch jetzt ist der Leitvogel zurückgekehrt, um zu zeigen, wer der wirkliche Herrscher der Lüfte ist! F-15 Strike Eagle III übertrifft sogar seine Vorgänger und bringt Ihnen ununterbrochene Action in schwindelnden Höhen.



Ganz neuer Modus für die Kampf-Unternehmen: Fliegen Sie immer wieder neue Tag- und Nachteinsätze.



Brandneue Kriegsschauplätze: Fliegen Sie die Kampfeinsätze der explosiven Szenarien in Korea und im Persischen Golf.



Atemberaubende Animationen im Vor- und Nachspann sorgen für ein unvergessliches Strike Eagle 3-D-Erlebnis!

- Hiermit stellen wir erstmals unser revolutionäres neues Bildsystem vor. Ein System, daß die Luftkämpfe so realistisch wiedergibt, daß Sie schweißgebadet nach dem Schleudersitzknopf greifen werden.
- Wir haben neue, unglaublich fotorealistische Start- und Endbildschirme entwickelt, damit Sie die Strike Eagle-Atmosphäre genau nachempfinden können.
- Hier werden Sie es mit den modernsten Hi-Tech-Gegnern aufnehmen müssen, die genauso unbarmherzig vorgehen, wie die der wirklichen F-15-Piloten.
- Kämpfen Sie in unserem neuen "Head-to-Head"-Zweikampfmodus gegen einen Freund oder fliegen Sie im "Piloten-/Waffenoffiziersmodus" mit ihm zusammen. Sie könnten aber auch mit Hilfe unseres sensationellen "2-Flugzeugmodus" nebeneinander über den Himmel zischen!

Polieren Sie also Ihren Flughelm, und klettern Sie ins Cockpit Ihrer F-15 Strike Eagle III! Erleben Sie die spannendste Flugsimulation, die Sie jemals gespielt haben!

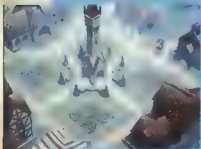
MICROPROSE

Bald auch für IBM PC und kompatible Geräte erhältlich
MicroProse Ltd. Unit 1 Hampton Road Industrial Estate,
Tetbury, Glos. GL8 8LD UK Tel: + 44 (0)666 504 326.



Auch Roberts zweites Projekt sah sehr vielversprechend aus. Anders als in **Wing Commander**, arbeiten wir in **Privateer** als freier Handelskapitän im Kilarthi Universum. Es liegt an Euch und Eurem Handelsgeschick, ob Ihr Eure anfangs noch rückwärtige Rakete zu einem waffenstarken Raumer ausrüstet. Um das fast zwölf Abenteuer komplett zu machen, dürft Ihr die Oberfläche aller Planeten besuchen und dort als Spion oder Diplomat tätig werden. Die Handlung läuft, anders als bei **Wing Commander**, nicht linear ab, sondern wird durch Eure Entscheidungen gesteuert. Selbst wenn alle Rätsel und Missionen gesammelt sind, bleibt **Privateer** immer noch ein gehaltvoller Raumkampf- und Handelssimulator.

Als Dreingabe zu all dieser Actionpracht wurde das Intro zum zweiten Teil von **Ultima 7 The Serpent Isle** vorgestellt und erste Bilder aus dem Spiel gezeigt. Am simplen Maus Interface hat sich nichts geändert, als optische Dreingabe gibt's jetzt digitalisierte Porträts bei Menüsprechern.



Zivil: als Privateer im Kilarthi-Universum unterwegs



Psygnosis

Die englische Softwareschmiede Psygnosis gab sich mal wieder britisch reserviert. Von angekündigten Neuheiten gab's in ihrer ganz in schwarz gehaltenen Suite recht wenig zu sehen. **Creepers** nennt sich ein neues PC-Spiel. In dieser Mischung aus Geschicklichkeits- und Denkspiel müßt Ihr eine Horde niedlicher Würmer durch 80 Levels begleiten. Der **Armour-Geddon**-Nachfolger **Armour Geddon 2** soll gegen-

über dem Vorgänger schnellere Grafik bieten und ihn spielerisch weit übertreffen, was nicht allzu schwer sein dürfte. Das 3-D-Spielchen **Air Support** war immer noch nicht fertig — ab September sollte es aber erhältlich sein. Ferner dürfen sich Beast-Fans auf **Shadow of the Beast 3** freuen; Flugsimulatoren kommen mit **Combat Air Pilot** auf ihre Kosten. Ihr ballert mitten im Golfkrieg auf alle feindlichen Stellungen und sammelt fliegig Orden. **Combat Air Pilot** erscheint im November, während **Beast 3** schon erhältlich sein sollte. Einzig wahres Psycho-Spiel-Highlight war die Vorstellung der DMA-Design-Produkte. Dave Jones präsentierte neben dem recht blutigen **Walker** und dem Rollenspiel **Hired Guns** (siehe **POWER PLAY** 5/92) den Nachfolger des Kultspiels **Lemmings**. Im Gegensatz zum ersten Teil, gibt es zehn verschiedene Lemmings-Völker, zum Beispiel Mond-Lemmings, Strand-Lemmings, Zirkus-Lemmings und Eskimo-Lemmings. Jedes Volk hat seine eigenen Skills, mit denen die grünhaarigen Nager durch die Levels bugsirt werden. Sie schießen mit Pfeil und Bogen, springen über Abgründe oder schießen sich mit Kanonen gen Ausgang. Ziel des Spiels ist es, mit mindestens einem Tierchen den Ausgang der jeweiligen Welt zu erreichen, der erst nach mehreren Levels wartet. Habt Ihr eines der Levels gemeistert, beginnt Ihr mit der, in diesem Level "gesicherten" Anzahl von Lem-

mings im nächsten. Die zahllosen grandiosen Animationen und neuen Ideen lassen einiges erhoffen. Ob's bis Weihnachten mit **Lemmings 2** klappt, steht noch in den Sternen.

Renegade

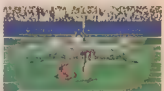
Nachdem Volker, Knut und Winnie mit Kaffee und Keksen überhäuft wurden, gab uns Spieldesigner und Bitmap-Bruder Eric Matthews eine sehr überzeugende Darstellung seines spielerischen Könnens. In der fast fertigen **Chaos Engine** wetzte Eric ohne Lebensverlust von Level zu Level und sammelte Punkte an Masse. Den **POWER PLAYERS** blieb bei gigantischer Grafik, krachendem Sound und pausenloser Action die Puste weg. Allein oder mit einem Freund wetzt man bei **The Chaos Engine** durch etliche, von oben gezeigte Level, löst verzwickte Rätsel und ballert nebenbei auf gehörig viele Aliens. Eure Charaktere haben, wie in einem Rollenspiel, bestimmte Eigenschaften, Stärken und Schwächen und lassen sich im Spielverlauf gehörig aufpumpen. Ab November darf losgeballert werden. Kaum erholt von soviel Krach und Bumm, klopfte uns von hinten ein alter Bekannter auf die Schulter und wünschte einen guten Tag. Vor uns stand Andrew Braybrook, in seinen Händen lauerte ein Diskettchen mit ersten Bildern von **Uridium 2**. Ähnlich wie beim 86er Klassiker rast Ihr über eine Weltraumstation und ballert auf anfliegende Feindformationen. Habt Ihr eine Stufe gemeistert, landet Ihr nicht etwa wie gewohnt auf dem Deck des Raumers, sondern stürzt auf die Landepiste und findet Euch im Inneren des Raumschiffs wieder. Hier lauft Ihr als Walker durch die Gegend und schießt auf alles, was nicht die Luft anhängt. Ein Zweierspieler-Simultanmodus ist ebenfalls enthalten — geduldet wird der Amiga-Besitzer sich jedoch noch bis Frühjahr 1993. Neben diesen beiden Highlights gibt's eine Zusatz-

diskette für **Sensible Soccer** mit neuesten Ligen und Mannschaften, die **Fire & Ice**-Version für MS-DOS-Rechner sowie den CDTV-**Sensible Soccer**. Seit neuestem arbeiten Jason Perkins und Robin Levy für **Renegade**. Ihr **Ruff & Tumble** wird voraussichtlich im Sommer '93 erscheinen.

Sierra/Dynamix

Nichts neues bei Sierra. Die Abenteuerexperten aus Kalifornien arbeiten mit Hochdruck an ihren drei High-Tech-Programmen **Space Quest 4**, **Quest for Glory 3** und **King's Quest 6**. In der nächsten Ausgabe werden wir Euch sicher schon näheres über das MS-DOS-Trio berichten können. Ob und wann Amiga-Umsetzungen geplant sind, war noch nicht zu erfahren.

Etwas fleißiger war man offensichtlich bei Firmenanhänger Dynamix. Die neue Demoversion vom Denkspiel **The Incredible Machine** sorgte für gepflegten Wahnsinn und das Rollenspielpepos **Be-**



Fast wie im Film: Front Page Sports Football

trayal at **Kronidor** lief echte Heldenumgebung auf. Die auf der Romantrilogie von Raymond E. Feist basierende Geschichte, entführt uns direkt in eine Parallelwelt, auf der wir in epischer Breite unsere Abenteuer bestehen. Ihr führt Eure Truppe aus der 3-D-Sicht durch eine detaillierte Vektorlandschaft. Landet Ihr in einem Dungeon, wird wie bei **Ultima Underworld** weich geschrollt. Kämpfe werden rundenweise auf einer isometrischen Land-

HARRIER

Jump Jet



Erleben Sie dieses fesselnde Abenteuer!

Das Flugerlebnis läßt sich nur noch steigern, wenn Sie in die britische Luftwaffe eintreten! MicroProse bringt Ihnen jetzt mit Unterstützung der Royal Air Force den **Harrier Jump Jet**.

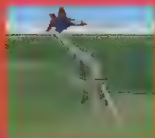
- Setzen Sie die einzigartige Fähigkeit der Harrier zum bodennahen

Fliegen. Sie können die Harrier in einer Vielzahl von Missionen einsetzen, von der Luft-Luft-Kampfbefähigung bis hin zur Luft-Land-Kampfbefähigung.

- Führen Sie einzigartige Kampfmanöver aus, und bewaffnen Sie dazu Ihre Harrier aus einem

- Führen Sie einzigartige Kampfmanöver aus, und bewaffnen Sie dazu Ihre Harrier aus einem

Von einzelnen Flugeinsätzen bis zum vollständigen Kampfunternehmen können Sie in diesem Spiel in das authentischste Cockpit steigen, daß es je in einem nicht vom Militär eingesetzten Simulator gegeben hat.



Erleben Sie das fesselnde Abenteuer des Harrier Jump Jet!

MICROPROSE
SIMULATION SOFTWARE

© 1991 MicroProse Corporation. Alle Rechte vorbehalten. Harrier ist eine eingetragene Marke der British Aerospace.



Hau drauf: Body Blows von Team 17 erinnert an Streetfighter 2.



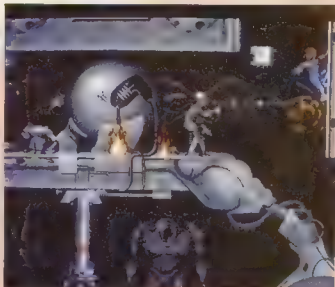
karte ausgetragen. Beide Spiele erscheinen für MS-DOS-Rechner im November. Grafisch beeindruckend **Front Page Sports: Football**. Freunde amerikanischer Sportarten dürfen schon mal die Festplatte auf Ihrem PC freiräumen. Ebenfalls in Vorbereitung, der **Red Baron Mission Builder** und zwei Datenskotten für **Aces of the Pacific**. Simulatorflieger werden also zufriedenstellend bedient.



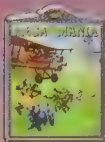
Betrayal at Krondor: Dynamix Rollenspiel

Team 17

"Standlos" präsentierte Martyn Brown von Team 17 seine neuesten Produkte. Während in den Messeraumen bei einer Tasse Kaffee fließend erzählt wurde, machten sich Martyn plus Kollegen in einem Pub um die Ecke breit. Inmitten von Jonnie-Walker-Buddeln, Biergläsern und Longdrinks gab's gleich vier neue Spiele zu bestaunen. Während das Jump'n'Knall-Spiel **Codename Assassin** seiner Fertigstellung entgegensaust (testen wir in der nächsten POWER PLAY), dürfen sich **Alien-Breed**-Fans auf eine Szenariodiskette freuen. **Alien Breed - Special Edition '92** bietet ganze zwölf neue und erheblich kompliziertere Levels. Neben extravaganten



Codename Assassin: Team-17's Actionhammer ist fast fertig.



Als Gott-Anwärter müssen Sie sich vom Anfang der Welt durch Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft kämpfen.



PIRATES
Sie sind in der Karibik und warten ungeduldig auf Abenteuer, Prestige und Reichtum... Geben Sie trotzdem acht, da Feinde auf Sie lauern.



POPULOUS
Nutzen Sie Ihre Macht, um die Entwicklung Ihres Volkes zu fordern und es im Kampf gegen seine Feinde zu unterstützen.

KLUGE KÖPFE - HEISSE SCHLACHTEN - EROBERN SIE DIE WELT

FANTASTIC WORLDS



REALMS
Als Thronfolger eines gestürzten Königs müssen Sie einen heiligen Auftrag durchführen, um allmächtig zu werden.



WONDERLAND
Sie verkörpern "Alice im Wunderland"... Werden Sie alle Fallen umgehen und alle Rätsel lösen können?



Noch nicht klar, ob's nach Deutschland kommt: Desert Strike für das Super Nintendo

VIDEOSPIEL-OFFENSIVE

Europa im Konsolenfieber. Während die aktuellen PC-Spiele mit gigantischen Grafikspektakeln und Soundkartensymphonien aufwarten, schleichen sich die Umsetzungen für Sega- und Nintendokonsolen durchs Hintertürchen auf den wachsenden Markt. Viele Produkte wurden nur im engsten Kreis präsentiert, manche Firma, deren Stand mit Computerspielen geschmückt war, werkelte im Stillen schon an einer Videospielpalette. Einige Hersteller gaben sich kaum

Mühe, ihre Wende von Diskette auf Modul zu kaschieren: *Elite* (durch Actionhits für C64 und Amiga bekannt) hatte nur noch ein Diskettenspiel im Gepäck. Noch ist der englische Markt der mit der größten Vielfalt verschiedener Systeme: Neben allen bekannten Computertypen, mischen auf der Insel auch die 8-Bit-Konsolen und die Handhelds kräftig mit. Auch der Kampf zwischen Super Nintendo und Sega Mega Drive ist noch nicht entschieden. wi

Electronic Arts

Auch der amerikanische Spielekonzern Electronic Arts konzentriert sich zunehmend auf den Konsolenmarkt. Nachdem Electronic Arts in den letzten Monaten die Sega-Fans beglückte, sind nun auch die ersten Spiele fürs Super Nintendo fertiggestellt. Sportfans dürfen sich auf eine Umsetzung von *John Madden Football '93* und das Icehockey-Spektakel *NHLPA Hockey* freuen — Mega-Drive-Freunde

werden dafür schon mit dem dritten Teil, *NHLPA Hockey '93*, beglückt. Ebenfalls fürs Super Nintendo aufbereitet wurde das Golf-Kriegsspiel *Desert Strike*, das jedoch wie die Mega-Drive-Version nicht für den deutschen Markt gedacht ist. Bisher nur für das Mega Drive vorgestellt, wurde der Rennspielhit *Lotus Turbo Challenge* — die Super-Nintendo-Version wird der Lotus-Erfinder Gremlin wohl in eigener Regie in die Kaufhäuser bringen.

PROFI COMPUTING

Alles was ein Profi braucht.

Hi Atari-Fans, endlich könnt Ihr mit Eurem Computer mal wirklich was bewegen. Denn der fischartechnik PROFIL COMPUTING-Baukasten bietet eine große Modell-Auswahl: vom Roboter mit Greifhand, über einen Scheckkartenleser, einen Plotter und Geldautomaten bis hin zum CD-Player. Alles mit der Super-Soft-

ware LUCKY LOGIC, mit mausgesteuerter interaktiver Benutzeroberfläche. Dazu das INTERFACE mit 8 Digitaleingängen, 2 Analogeingängen und 4 Motorausgängen. Für alles gibt es ausführliche Experimentier- und Softwarehandbücher sowie eine Softwareanleitung. Wenn Ihr jetzt mehr Infos haben



wollt, dann ab zum Telefon und Prospekt anfordern: 074 43/12 - 3 69.

fischartechnik Alles andere ist nur Spielzeug.

Microprose

Wie der Hauptkonkurrent Electronic Arts verstärkt auch der zweite "Amerikanische Riese", Microprose, sein Engagement auf dem Konsolensektor. Microprose, bekannt durch Flugsimulationen und komplexe Strategiespiele, wird jedoch (fast) nur für Nintendo-Hardware entwickeln und veröffentlichten. Geplant sind die actionlastige Flugsimulation **Super Strike Eagle** für das Super Nintendo (in 256 Farben und mit digitalen Stereoeffekten) sowie der "kleine Bruder" **F 15 Strike Eagle** für den Game Boy. Beide Versionen sind bereits fertiggestellt und werden noch vor Weihnachten erscheinen. In der Pipeline für das Mega-Drive: **Pirates Gold**, das schon auf der Sommer-CES die ersten Segel setzte.

Storm/The Sales Curve

Auch Storm hat sich für ein System entschieden und wird für alle Nintendo-Konsolen, nicht aber für Mega Drive und Game Gear ausliefern. Für das Super Nintendo fertiggestellt ist neben dem Vertikal-Scroller **Super Swirl** auch das Rennspiel **Indy Heat**, das Euch in "Super Off Road"-Manier über zehn verrückte Rennstrecken führt. Neu ist **Trodders**, ein Denkspiel für zwei Personen. Ähnlichkeiten zu den erfolgreichen **Lemmings** sind nicht zu übersehen. Über die Spielfiguren Hokus und Ioder Pokus versucht ihr die niedlichen **Trodders** durch 175 gefahrene-sprich Levels zu lotsen. Die Automatenumsetzung **Rod Land** gibt's dafür bald für den Game-Boy. Erst im nächsten Jahr wird **Catnap** erscheinen, ein Tüftelabenteuer in verwirrender Labyrinthumgebung.



Vornebelt: Ritter Dirk, der Held aus Dragon's Lair, stirbt nun auch auf dem Super Nintendo

Elite

Nach **Dragon's Lair** (kommt bald auch für das Super Nintendo) und **Joe and Mac** (Jump'n'Run-Fans freuen sich auf die Game-Boy-Version), hat Elite schon die nächsten Titel für den europäischen Markt adaptiert. Super-Nintendo-Besitzer, die auf ein knackiges Rollenspiel warten, werden im Frühjahr 1993 mit **Might and Magic 2** bedient; Sportfans kommen einen Monat später mit der Fußballsimulation **Striker** auf ihre Kosten. Doch auch der Game Boy ist für die Engländer nicht passé. Mit **Dr. Franken 2** soll dem erfolgreichen Vorgänger ein spielschlag aufgemotzter Nachfolger präsentiert werden

Domark

...setzt auf Sega: **James Bond: The Duel** enthält Elemente aller bekannten 007-Filme und präsentiert sich als actionlastiges Jump'n'Run im Aliens/Terminator-Stil. Mega-Drive-Besitzer, die auf pixelgenaues Springen und rücksichtsloses Ballern stehen, dürfen mit dem prominenten Filmagenten voraussichtlich noch vor Weihnachten Bekanntschaft



Für Mega Drive (unten) und Game Gear (oben). **James Bond — The Duel**

Softsale

Am Alten Krug 14 3070 Nienburg
Montag bis Samstag 10 - 20 Uhr
Telefax: 05021/62335



05021/910416 und 910417

IBM

1869*	74,90 DM	F-15 Str. E. 3**	A.A.	Racing Mast**	73,90 DM
Acas of the Pac.*	74,90 DM	Falc. 3.0 M. 1**	54,90 DM	Rampart**	68,90 DM
Airbus A 320*	84,90 DM	Falc. 3.0 M. 2**	54,90 DM	Risky Woods**	68,90 DM
Airbush*	70,90 DM	Fedge of Ve**	43,90 DM	Rox Mahala**	A.A.
Air Command*	79,90 DM	Gateway	65,90 DM	Sao Rago	63,90 DM
Armour-Gold**	A.A.	Geol. Cong.**	93,90 DM	Scario**	66,90 DM
ATAC**	93,90 DM	Ge. Proc. Unit**	66,90 DM	Shinko II.*	79,90 DM
Atlon	92,90 DM	Gush. M. 1	A.A.	Space Cars**	60,90 DM
B-17 Fly Form**	88,90 DM	Horier I-Jar**	A.A.	Space Quest 5	81,90 DM
BAI 2**	A.A.	Hor. of 357 th*	71,90 DM	Social Fort.	66,90 DM
Battle Isle	70,90 DM	H-M. Malt. Pro	63,90 DM	Sozialist 301	66,90 DM
Battle Isle Data	38,90 DM	Indiana J. 4*	86,90 DM	Sozialist**	A.A.
Birds of Prey**	65,90 DM	ISB	A.A.	Sports Coll.**	66,90 DM
Buck Rogers 2**	79,90 DM	Isma Bow 2*	74,90 DM	Star Control 2**	66,90 DM
Bug Bomber**	60,90 DM	Legend*	79,90 DM	Star Trek**	68,90 DM
Bund. Anon. Pro*	63,90 DM	Lemmings 2**	A.A.	Strategy Mast**	73,90 DM
Capt. Comic II	A.A.	Loth. G. R.	A.A.	Strike Comm.**	A.A.
Captiva 1**	66,90 DM	Les. Mast.	66,90 DM	Tack. Fama**	93,90 DM
Carl L. Chall**	66,90 DM	Les. Mast. II	A.A.	The Games S. Ch**	66,90 DM
Comet Strike	78,90 DM	Links Pro**	93,90 DM	The Part. Gen.*	79,90 DM
Corner of War	A.A.	Locomotion*	60,90 DM	Theatre of War**	76,90 DM
Calice GJ R**	A.A.	Lord of Rings 2*	76,90 DM	Trues. Srv. F**	79,90 DM
Calico. Comp.	A.A.	Lure of Yam.*	66,90 DM	Two Towers**	73,90 DM
Calice I. Corp.*	60,90 DM	Mantis**	99,90 DM	Ultima 7*	73,90 DM
Dark. Helt*	A.A.	NIKE Master Gold*	93,90 DM	Ultima Univ**	73,90 DM
Denkers*	99,90 DM	NIKE E. Magic 4	66,90 DM	Ultima*	63,90 DM
Derk Q a K*	62,90 DM	Monkey Isl. 2*	74,90 DM	V for Victory**	69,90 DM
Des. schw. Auge*	73,90 DM	Moonscape*	60,90 DM	Wenients*	66,90 DM
Der. Puzzer*	74,90 DM	Pinball Dr.	A.A.	Wing C. Del. Ed**	89,90 DM
Double Drag 3**	55,90 DM	Planets Edge*	79,90 DM	Wing C. 2**	79,90 DM
Dungeons Mast*	66,90 DM	Powermang**	78,90 DM	Wing C. Sp. 0**	44,90 DM
Epic Blaster**	66,90 DM	Prophet. a. Shad*	79,90 DM	Wing C. Sp. 0 2**	44,90 DM
Epic**	65,90 DM	Quest I. Glory 3	37,90 DM	Wing C. Speed**	37,90 DM

Falcon 3.0** nur 81,90 DM

AMIGA

1869*	61,90 DM	Der. Patrizier*	61,90 DM	Premiere**	61,90 DM
Alt. Support**	54,90 DM	DOJO Den**	54,90 DM	Pro. a. Hst.	79,90 DM
Aquatic*	67,90 DM	Dungeons**	A.A.	Racing Mast**	31,90 DM
ATAC**	A.A.	Epic Blaster**	56,90 DM	Red Zone**	55,90 DM
B-17 F. Form**	66,90 DM	Eye of Beh. 2*	59,90 DM	Risky Woods*	56,90 DM
Bard's I. C. Set	66,90 DM	Eye of Storm**	A.A.	Sans Saccar*	54,90 DM
BAI 2**	A.A.	Fite & Ice*	54,90 DM	Shad. of B. 3**	60,90 DM
Battle Isle*	38,90 DM	Gateway. to S. F.	66,90 DM	Space Mast*	56,90 DM
Bozo	63,90 DM	Hormas	A.A.	Sp. Coll.**	59,90 DM
Birds of Prey**	73,90 DM	Legend*	63,90 DM	Star. Mast**	69,90 DM
Burn. Br. C**	54,90 DM	Lamm**	54,90 DM	Super Intels*	A.A.
Bund. M. Pl.	63,90 DM	Lamm, 2**	66,90 DM	Super Intels*	73,90 DM
Carl Lewis C**	63,90 DM	Lord of Rings*	66,90 DM	The Part. Gen.*	73,90 DM
Centoraze	54,90 DM	Lotus I. Ch. 2**	54,90 DM	Wenients*	66,90 DM
Civilization*	73,90 DM	Lure a. Terra*	66,90 DM	Wing Comm.	86,90 DM
Dork Q. of K.	66,90 DM	Monkey Isl. 2**	74,90 DM	Winter Chall**	A.A.
Des. schw. Auge*	54,90 DM	Outlander	A.A.	Wiz Kid**	A.A.
Deverance**	66,90 DM	Pool. a. D.	66,90 DM	Zool*	60,90 DM

Airbus A 320* nur 84,90 DM

Wir liefern nahezu alle auf dem deutschen Markt erhältlichen Spiele zu

SUPERPREISEN!!

*=deutsche V. **= deutsche Anl./Handbuch ***=noch nicht bekannt
Nicht alle Spiele waren zur Zeit der Drucklegung bereits lieferbar.
Intimer und Druckfehler vorbehalten. Ausschließlich Versand, kein Ladengeschäft.
Vorsandkosten: Vorkasse 5,50 DM, NN 8,50 DM zzgl. NN-Gebühr: Ab 250,- DM
versandkostenfrei. Ausland nur Vorkasse 18,- DM. Es gelten unsere AGB.
Anzeigengest.: AIRBRUSH & ART 3070 NIEBURG



schließen — Game-Gear-Fans werden wenig später bedient. Flugsimulationen sind auf dem Mega Drive selten: mit **MIG 29** will Domark Abhilfe schaffen. Die 3-D-Fliegerai wird momentan vom englischen 3-D-Spezialisten Andrew Onions in Szene gesetzt. Ob das thematisch schwierige **International Rugby** (ebenfalls Mega Drive) in Deutschland erscheint, ist momentan noch nicht bekannt. Game-Gear-Fans sollten wiederum nach **Super Space Invaders** (einer spielerisch und grafisch leicht aufgepeppten Variante des Ballerklassikers) und dem mörderischen Geschicklichkeitsspiel **Prince of Persia** Ausschau halten.

Loriciels

Rundumschlag von Loriciels: Unter dem Namen **Best of the Best — Championship Karate** wurde das Amiga-Spiel **Panza Kick Boxin'** für alle Nintendo-Konsolen umgerüstet. Spielerisch hat sich nichts geändert und grafisch kann selbst die Game-Boy-Version mit dem 16-Bit-Vorbild mithalten. Zwei weitere Loriciel-Hits gibt's ab Frühjahr 1993 ebenfalls für das Super Nintendo: **Loriciel Tennis** kennen Computerfans mit gutem Gedächtnis als Amiga-Sportspiel, **Jim Powers** ist ein gelungenes Geschicklichkeitsspiel, das Insider für das bislang beste Loriciel-Produkt halten. Ob auch die Super-Nintendo-Varianten gehobenen Ansprüchen gerecht werden, erfährt Ihr in einer der nächsten Ausgaben oder in unserer Schwesterzeitschrift **VIDEO GAMES**.

Mindscape

Die Nintendo-Rechte für die obengenannten Spiele der englischen Designer Bitmap Brothers liegen bei Mindscape: Noch in diesem Jahr werden für den Game Boy die Welt-raumballere **Xenon 2** und das futuristische Mannschaftsspiel **Speedball 2** erscheinen. Über das angekündigte **Battleships** (Game Boy) war

zum jetzigen Zeitpunkt jedoch noch nichts zu erfahren. Für das Super Nintendo haben die Engländer wiederum ein grafisch aufgepepptes **Battleloads** ins Programm genommen. Entwickelt wurde der witzige Turtles-Konkurrent, wie auch die anderen Nintendo-Versionen, von Trade West. Ebenfalls für das Super Nintendo wurde der Actionknaller **Terminator** entwickelt — die Sega-Versionen kommen wie bereits erwähnt von Virgin. Ob der interessanteste Mindscape-Titel bis Weihnachten fertiggestellt ist, bleibt offen: An **Wing Commander**, der kriegenschen Weltraumoper im 3-D-Gewand, wird nun schon seit zwei Jahren gewerkelt.

Ocean

Was Electronic Arts für die Staaten ist, stellt Ocean für den europäischen Markt dar: Der Branchenprimus hatte in London ein halbes Dutzend Pressesprecherinnen abgestellt, um auch den ausgefallensten Wünschen der versammelten Fachpresse nachzukommen. Ocean hatte (mal wieder) die dicksten Lizenztitel an der Angel: Neben den Game-Boy-Titeln **Darkman**, **Robocop 2**, **The Addams Family**, **Hudson Hawk** und **Prince Valiant**, gibt's bald auch eine Handheld-Version des Automatenoldies **Mr. Do**.

Auch für das Super Nintendo erwarb Ocean ein paar prozente Lizenzen: In **Lethal Weapon** wird geballert und gehüpft, den **Radio Flyer** steuert Ihr aus der Vogelperspektive und **Cool World** bestach in der Demoversion durch aufwendige Bonbongrafik. Den Vertrieb in Deutschland wird für alle Ocean-Produkte voraussichtlich Laguna übernehmen.

Virgin

Der englische Multimedia-konzern Virgin hatte auf der ECTS einen der größten Stände, konnte aber nur mit wenigen Neuheiten aufwarten: Neben bereits bekannten Sega-Umsetzungen wie **Xenon 2**, **Speedball 2** und **Terminator**, sind für die letzten Monate des Jahres noch **Mega-Lo-Mania** und **Superman** für das Mega Drive, **Robin Hood** für das Master System und **Super Off Road** für das Game Gear geplant. Auch eine Version von **Speedball 2** soll noch vor Weihnachten für das Sega-Handheld erscheinen.

Der Rest in Kürze

Andrew Hewsons **21st Century Entertainment** setzt mit **Pinball Dreams** einen ihrer größten Computerspiels für den Game Boy um. Wie in der Amiga-Variante, stehen vier verschiedene Spielfelder und eine High-Score-Liste mit Batteriepuffer zur Verfügung — Die Game-Gear-Versionen der beiden altlichen **US-Gold**-Titel, **Indiana Jones** und **The Last Crusade** und **Out Run Europe**, werden voraussichtlich noch im November ausgeliefert. — **Millenium**, weltbekannt durch den sympathischen Agenten-



Aus Oceans umfangreichen Lemmings und Mr. Do für der ... Robocop 3, Lethal Weapon

fisch James Pond, werkelt an den Super Nintendo-Umsetzungen von **Robocod** und **The Aquatic Games**. — Der japanische Spielehersteller **Imaginier** hat es "gewagt", das Kultspiel **Populous** für den Game Boy umzusetzen. Grafisch ist das Experiment gelungen, obs der göttliche Spaß auch auf dem Monochrom-Bildschirm des Konsolen-Winzlings überkommt, erfahrt Ihr in Kürze. Den inoffiziellen Populous-Nachfolger **Powermonger** und den originellen Populous-Clone **Megalomania** präsentiert Imaginier dafür bald für das Super Nintendo. — Zu guter Letzt wird's **Star Wars** bald auch für den Game Boy geben: Das französische Softwarehaus **Ubi-Soft** hofft, die Handheld-Variante noch dieses Jahr in die Geschäfte zu bekommen.

Accolade/Ballistic

Der amerikanische Computer- und Videospielehersteller Accolade hat allen bösen Gerüchten zum Trotz den Prozeß gegen Sega Amerika überstanden und präsentierte auf der ECTS eine interessante Produktpalette: Für das Super Nintendo wurde die Highway-Raserei **The Duel — Test Drive 2** umgesetzt und mit **Warp-speed** ein laserhaltiges Weltraumabenteuer exklusiv für das Super Nintendo geschaffen. Für den Game Boy setzt Accolade seine Oldie-Serie fort: Nach den Umsetzungen von **Asteroids** und **Missile Command** gab's nun **Centipede** für den Game Boy zu sehen. Einzige Game-Boy-Neuentwicklung ist der Horizontal-Scroller **Star Hawk**.



1 Nintendo-Programm: Parasol Stars, Game Boy ... und Radio Flyer für das Super Nintendo

Marlboro Lights

100 mg. "tar", 0.9 mg. nicotine av. per cigarette by FTC method.

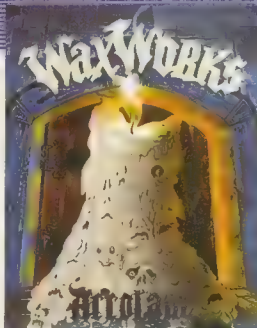
Marlboro LIGHTS

100 mg. "tar", 0.9 mg. nicotine av. per cigarette by FTC method.

Freddy Krueger würde sich in die Hose machen.

Das Testament von Onkel Boris bringt Licht in eine finstere Geschichte. Die verschollener Zwillingbrüder Alex lebt! Doch das ist leider kein Grund zur Freude. Denn Alex hat sich in einen schrecklichen Dämon verwandelt. Schuld daran ist der Fluch eines teuflischen Zigeuners.

Waxworks, das viktorianische Herrenhaus von Onkel Boris, gehört jetzt Dir. Du hast die gefährliche Pflicht, Alex zu retten. Auf Deiner Reise durch 5 Welten wird Dir allerhand zustoßen. Das Böse lauert im England des 19. Jahrhunderts genauso wie im



alten Ägypten. Sei also wachsam.

Dann findest Du vielleicht auch Zauberbücher, Waffen und sogar nützliche Haushaltsgeräte für den Kampf gegen das Teufelspack: fleischfressende Zombies, grausame Geister und soviel Gesindel, daß einem fast ubel wird.

Du kannst jetzt nicht mehr umkehren. Dein Fachbändler erwartet Dich schon. Er hält Waxworks™ für IBM PC und Amiga bereit.

ACCOLADE™
The best in entertainment software.™

X-WING

A long time ago in a galaxy far, far away... — So beginnt einer der berühmtesten und erfolgreichsten Filme aller Zeiten. Der Name des Science-fiction-Klassikers ist ebenso wie die Namen der Helden (und natürlich die der Bösewichter) Legende. Wenn Han Solo, Obi-Wan Kenobi, Luke Skywalker, Prinzessin Leia, C-3PO oder R2-D2 durch die deutschen Märchen- und Science-Fiction-Kulisse wandern, schlagen nicht nur die Herzen höher. Beim Anblick des stilvoll und gruselig-grausam röhrenden Misslings Darth Vader erbebt auch heute noch das halbe Deutschland.

Seit 1977, dem Jahr, in dem Star Wars über die Kinoleinwände dieser Welt flimmerte, wünschen sich Fans wohl nichts sehlicher, als einmal selbst à la Luke Skywalker mit einem furiosen Raumschiff und feuernden Lasern galaktische Bösewichter zu zerstrahlen. Jetzt, 15 Jahre nach dem Start des Films, könnte dieser langersehnte Wunsch endlich in Erfüllung gehen. Denn bei der berühmten Spieleschmiede LucasArts (wem sonst beim Thema Star Wars) wird derzeit mit Hochdruck an dem "Wunschtraum" gewerkelt. Kein geringerer als der Schöpfer der Edelsimulationen *Battle of Britain* und *Secret Weapons of the Luftwaffe*, Lawrence Holland, werkt selbst rund einem Jahr mit seinem Team an dem Spiel, das

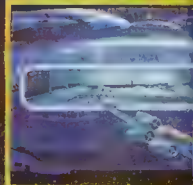
"Möge die Macht mit Euch sein". Der Ruf der Jedi-Ritter schallt durch die Spielegalaxis. X-Wing, die langersehnte Star Wars-Simulation, macht Riesenfortschritte. Wir schauen uns hinter den Kulissen für Euch um.

Star-Wars-Fans glücklich machen soll, X-Wing.

Schon der Name des Programms lässt den echten Kenner wohligh erschauern. Hat doch Luke Skywalker mit einem Raumschiff der X-Wing-Klasse den berühmten Todesstern zu kosmischem Staub zerblasen. Und die Aussicht, selbst, und sei es nur am Computermonitor, diesen filmgeschichtlich bedeutungsvollen Akt der Zerstörung nachvollziehen zu können, lässt die Star-Wars-Freaks (nicht nur in unserer Redaktion) keinesfalls mehr ruhig schlafen. Neben der gigantischen finalen Raumstation (selbstständig mit dem Ge-

ben!) soll sich am Pixelhimmel alles tummeln, was das Star-Wars-Universum an fetziger Hardware zu bieten hat. Imperiale Sternenkreuzer ziehen ihre Bahn durch die Tiefen des Alls, TIE-Fighters schwirren umher und liefern sich mit verschiedenen Rebellschiffen heiße Duellen.

Ihr beginnt Eure Pilotenkarriere als Nachwuchs-Skywalker im Trainingscamp der Rebellenstruppen. Hier dürft Ihr Euch ganz gemütlich an die Bedienung der bekanntesten Star-Wars-Schiffe, den X-Wing, Y-Wing oder A-Wing-Räumer gewöhnen. Im Trainingskurs warten Hinderniskurse ebenso wie Zielübungsstrecken. Ist das Training über, wagemutige Mini-Jedis dürfen natürlich sofort einsteigen, fliegt Ihr "historisch" vorgegebene Kampfeinsätze zwischen Imperiums- und Rebellenstruppen. Fliegt Ihr dank Trainingsflug- und Einzelmission



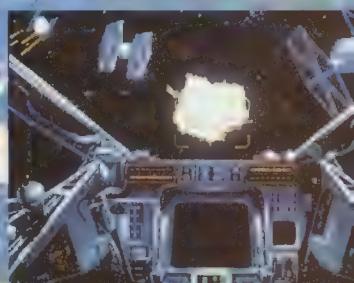
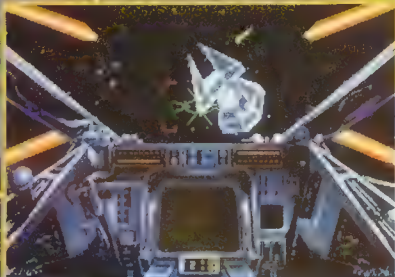
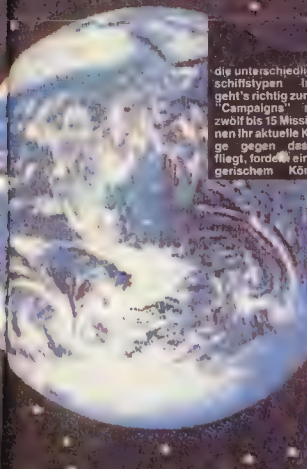
Es bräut sich was zusammen in der Rebellenflotte sammelt sich.

die unterschiedlichen Raumschiffstypen im Spiel, geht's richtig zur Sache. Drei "Campaigns" mit jeweils zwölf bis 15 Missionen, in denen ihr aktuelle Kampfaufträge gegen das Imperium fliegt, fordert einiges an fliegerischem Können. Wer

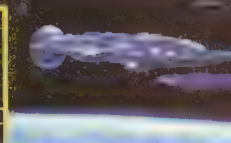
möchte, kann die Einsatzgruppen frei anwählen, sinnvoll ist's aber, die Missionen in einer chronologischen Reihenfolge zu spielen.

Technisch ist der Anspruch an X-Wing natürlich gewaltig. Alle Objekte, Raumschiffe und selbst der

Todesstern sind in 3-D. Die Zeichentechnik basiert auf einer High-End-Mischung aus herkömmlicher Polygongrafik und dem exzessiven Gebrauch der Bitmap-Technik. Explosionswolken fehlen ebenso wenig, wie "natürlich" wirkende Laser-



Und anschließend bewaffnet, betritt man einen R2-D2-Rebeler ausgestallt...
...bayor 45 heißt. "Südt freigegeben" der Fan



alt, gern Flugzeug... waren die ersten X-Wing...
...hergestellt...

geräten und die nahezu un-
vergleichlich. Filmsequen-
zen. Für letztere hat Lucas
eins ein neues Spezialpro-
grammsystem entwickelt,
benannt "Landru".

Akustisch unterstützt wird
das Grafikspektakel durch
heftigenweise digitale
Geräuscheffekte und Spre-
che (eine Soundblock-Ver-
kettung, die teilweise aus
der Filmmusik stammt. Ein freund-
lich gewähltes "May the Force
be with You" von Alec Gu-
innis (alias Obi Wan) schallt
ebenfalls aus den Lautspre-
chern, wie das rutilante Be-
scheitern Vaders. Zusätzlich zu
den zahlreichen Spezialeffekten
findet natürlich auch das aus
Menkey Island 2 und Indy 3
bekannte Lucasarts-Musik-
system "IMusic" X-Wing Ver-
wendung.

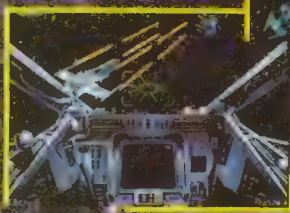
Sogar ist die X-Wing noch nicht
fertig, aber bereits wird die
komplette Speziesidee
von einem hochgerm Pa-

nung. Die Zusatzdisken
bringen neue Kampfeinsatz-
e mit noch mehr Grafik, neuen
Raumschiffen und neuen
Gegnern, der Nachfolger bie-
tet zudem Piloten, wie mal
auf der Seite der bösen Bu-
ben, die Möglichkeit, die Op-
tion, ein X-Wing zu schiffen
zu B, den X-Wing zu durch-
zufliegen.

Vir habe ich Euch über die
neue X-Wing-Entwicklung
natürlich auf dem laufenden
Nächsten Monat bringen wir
ein Interview mit dem
X-Wing-Team, das neue
Informationen über das Star
Wars-Game.



Vir hat, wie
sich der Auftrag
auf der Über-
sichtskarte
zeigt.



Die X-Wing nimmt einen
Kampfeinsatz.



Der Film

Könn vorstellen, dass es
noch Leute gibt, die den Star
Wars-Spektakel nicht zu
Hause im Schrank stehen ha-
ben. Dem solltet ihr schnell-
stens ausweichen und auf dem
Weihnachtswunschzettel den
Dreipackvideo von Fox-Home-
Video, ankreuzen. Alle drei Fil-
me, Star Wars (Krieg der Ster-
ne), The Empire strikes Back
("Das Empire schlägt zurück")
und Return of the Jedi (Die
Rückkehr der Jedi Ritter) kom-
men zusammen in einer Box.

Achtet aber darauf, daß ihr Euch
die "Letterbox"-Edition zule-
get.

Hier gibt es zwar die schwarzen
Matrizen oben und unteren
Bildrand, dafür bekommt ihr
auch den "kompletten" Film
geliefert und nicht eine
90-Prozent-Version. Denn bei
der Videofassung, wie auch
bei den Filmen im Videor-
mat, werden nur 90 Prozent des
Originals kopiert. Das nötige Equi-
pment, das hat, kann sich
auch leisten, die X-Wing auf
Laserdisc zu legen. Allerdings
ist das teuer, denn der ein-
zelne Film auf CD kostet rund
70 US-Dollar. Nicht kommen
Frank und Shaver. Da ist man
schon bei 130 Mark pro Film.

SUPERVISION

UNGLAUBLICH TAUGLICH:

GRÖßER!

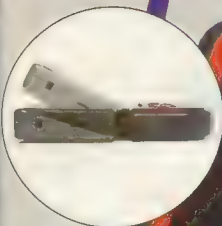
Der High Contrast-LCD-Bildschirm (8,5 cm) mit über 25.000 Bildpunkten!

BESSER!

Der bewegliche Bildschirm mit 2 Positionen zur optimalen Einstellung des Sichtwinkels!

GÜNSTIGER!

Der Preis: Ein komplettes Videospiel-Mastergerät für nur 119,- DM!



Das komplette Video-
Spielsystem zum
Super Preis!

- ◆ 4-Direction-Joypad
- ◆ High Contrast-LCD-Bildschirm
- ◆ Super-Sound-System
- ◆ Regler für Kontrast und Lautstärke
- ◆ Incl. Kopfhörer für Stereo-Sound
- ◆ Anschlußbuchse für Netzadapter
- ◆ Crystalball-Spiel enthalten

SUPERVISION

Video-Action mit System!

- ◆ **SUPERVISION** - Das Spielsystem mit der Super-Software: Ein Riesen-Programm voller Denk-, Reaktions- und Actionspiele, Verfolgungsjagden und spannender Weltraumabenteuer! (über 50 weitere Spiele in Vorbereitung!)

© Hartung Spiele Berlin & Exim Design Vertriebs GmbH



**HARTUNG
SPIELE-BERLIN**



Hoppla: Da haben wir was falsch gemacht.



Befehlsgehalt: Rätselknacken per Icon-Leiste.



gilt seit Wochen als vermisst. Da Blut bekanntlich dicker ist als Wasser, schulten wir den Rucksack, stecken die Mache in den Gürtel und schiffen uns auf einem Flußdampfer ein. Im Laufe unserer Abenteuer bringen wir eine Gangsterbande zur Strecke, jagen Monsterameisen und graben nach den Rubinen des spanischen Aztekenschlächters Cortez.

Chris Jones und Doug Vandegrift, die schon für die beiden Vorgänger *Mean Streets* und *Martian Memorandum* verantwortlich zeichneten, setzen auch im neuen Dschungelabenteuer auf filmgerechte Grafikaufbereitung. Immer wenn wir uns mit Personen im Spiel unterhalten, wird ein animiertes Digibildchen geladen. Auch sonst hat sich zum Vorgänger *Martian Memorandum* nicht viel geändert. Der Held wird wieder mit einer kleinen Icon-Leiste am unteren Bildschirmrand gesteuert. Ihr könnt Gegenstände betrachten, aufnehmen oder benutzen. Den Rätseln kommt ihr über ein kleines Schwatzen mit anderen Personen näher. Wer trotzdem im Dschungel steckenbleibt, darf eine Hilfsfunktion anklicken und ein paar nützliche Hinweise verinnerlichen. Unser Held darf sich mausgesteuert frei im Bildschirm bewegen; marschieren wir über den Rand des Monitors, wird eine neue Grafik geladen. Um eine filmgerechte Atmosphäre zu erzeugen, arbeiten Doug und Chris mit unterschiedlichen Kameraperspektiven, Schwenks und Rückblenden. Steht mal wieder einer der häufigen Bildschirmmode an, gibt's vorher eine Schockwarnung. Angstliche Naturen dürfen sich dann die Hände vor die Augen halten. PC-Besitzer sollten schon einmal 8 MByte auf ihrer Festplatte freischaufeln, wenn sie im Computerschungel verloren gehen wollen. Demnächst auf dieser Leinwand. VW

SUPER SPIELE-SUPER PREISE

Die Video LCD Spielhits

SUPER VISION

und
GAME MASTER
mit allem Zubehör.

NEU:



SuperVision
LCD Video Game
SV 100 119,- DM
(Mit CHRYSTBALL Modul)

Block Buster	SV 100/01	34 90DM
Marsh Blocks	SV 100/02	34 90DM
Carrier	SV 100/04	34 90DM
Eagle Plan	SV 100/05	34 90DM
7-52 Sea Battle	SV 100/06	34 90DM
Unreal Racing	SV 100/07	34 90DM
Pac Boy and Monies	SV 100/08	34 90DM
Santa's	SV 100/09	34 90DM
Allen	SV 100/10	34 90DM
Hero Kid	SV 100/11	34 90DM
Mich Jongg	SV 100/12	34 90DM
Challenger Tank	SV 100/13	34 90DM
Police Bus	SV 100/14	34 90DM
Pro Planets	SV 100/15	34 90DM
Chimera	SV 100/16	34 90DM
Space Fighter	SV 100/17	34 90DM
Honey Bee	SV 100/18	34 90DM
Olympic Trials	SV 100/19	34 90DM
Mutiny Blocks	SV 100/20	34 90DM
Grand Prix	SV 100/21	34 90DM
Super Block	SV 100/22	34 90DM
Bron Power	SV 100/23	34 90DM
2 in 1 (Eagle Plan + Hero Kid)	SV 100/24	34 90DM
Jaguar Bomber	SV 100/25	34 90DM
TASAC 2102	SV 100/26	34 90DM
Happy Buses	SV 100/27	34 90DM
Super Kang	SV 100/28	34 90DM
Geometric Cruiser	SV 100/29	34 90DM
Dancing Blocks	SV 100/30	34 90DM
Final Combat	SV 100/31	34 90DM
Penguin Helicopter	SV 100/32	34 90DM
Cross/Buster	SV 100/33	34 90DM
Soccer Champion	SV 100/34	34 90DM
Happy Pair	SV 100/35	a A
John Adventure	SV 100/36	a A
PaPa Teams	SV 100/37	a A
Chinese Checkers	SV 100/38	a A
Magnifica	SV 100/39	a A



Game Master
LCD Video Game
GM 6622 99,- DM
(mit Falling Block Modul)

Go Bong	GM 6622/01	19 95DM
Conventual Galaxy	GM 6622/02	19 95DM
Hyperspace	GM 6622/03	19 95DM
Space Castle	GM 6622/04	19 95DM
Bubble Boy	GM 6622/05	19 95DM
Kung Fu	GM 6622/06	19 95DM
Pinball	GM 6622/07	19 95DM
Tennis	GM 6622/08	19 95DM
Football	GM 6622/09	19 95DM
Autorenrennen	GM 6622/10	19 95DM

Zu bestellen bei:
JC Service Center
Mozartstr. 39
O-1633 Mahlow
Tel.: 03379/39320

Versandgebühr 5, DM

Zahlung per Nachnahme oder
mit beiliegendem Verrechnungsscheck

„THE LOST FILES OF SHERLOCK HOLMES" GANZ

UND GAR NICHT ELEMENTAR, MEIN LEIBER WATSON.



London, 1888

Ein Morder treibt sein Unwesen in den finsternen Gassen der Londoner Altstadt.

Sein Opfer, eine junge Schauspielerin, liegt in einer Blutlache vor dem Bühneneingang des Regency Theaters.

Scotland Yard befürchtet, daß Jack the Ripper sein Schreckensregime wieder aufgenommen hat.

Sie allein, in der Rolle des Sherlock Holmes, unterstützt von Ihrem treuen Begleiter, Dr. Watson und den kleinen Freunden von der Baker Street, können die wahre Identität des Mörders klären.

Doch selbst für den berühmtesten Detektiv aller Zeiten wird dies eine harte Nuß sein.

"The Lost Files of Sherlock Holmes, The Case of the Serrated Scalpel" vermittelt eine bisher unerreichte Realität in einem Spiel, das sich die allerneuesten technischen Errungenschaften zunutze macht.

Hier ist Ihre Chance, Ihre Spürmasse unter Beweis zu stellen.



Suchen Sie nach den Hinweisen, die an mehr als 50 verschiedenen authentischen Schauplätzen versteckt sind. Dank der 256-Farben-VGA-Grafik und spitzenmäßigen Animationen werden Sie in die Atmosphäre Londons zur Zeit Königin Viktorias versetzt.

Überprüfen Sie die Geschichten und Alibis von Dutzenden von verschiedenen Personen, viele davon alte Bekannte aus den Originalerzählungen von Conan Doyle, und versuchen Sie zu erüieren,

wer die Wahrheit sagt und wer Sie an der Nase herumführt.

Je näher Sie dem Mörder auf den Fersen sind, je mehr die Spannung und die Intrige steigt, desto intensiver wird der Nervenkitzel - dank der brillanten musikalischen Untermalung und der digitalisierten Sprache.

Also setzen Sie sich Ihre gute alte Sherlock-Holmes-Mütze auf, stecken Sie sich die Lupe in die Manteltasche und machen Sie sich auf den Weg zum nächsten Softwareladen.

ELECTRONIC ARTS®

Vertretung: Alliance, Verler Straße 1, 4830 Gütersloh.

Nach einer Simulationsflaute kündigt sich eine ganze Staffel neuer Flugsimulationen an. Wir präsentieren Euch einen der Hoffnungsträger: F-15 Strike Eagle 3.

Vor rund einem halben Jahrzehnt trafen sich ein hoffnungsvoller Nachwuchsprogrammierer und ein Expilot zum tauschigen Spielstellige in einer lokalen Automatenhalle. Die Namen der beiden: Sid Meier und Bill Stealey. Beim gemeinsamen Fachsimpeln über einen Flugsimulationsautomaten wurde die Idee zu einem der berühmtesten Computerspiele geboren: *F-15 Strike Eagle*. Sid Meier murmelte begeistert: So was wie auf diesem Automaten programmiere ich auch für einen Heimcomputer. Stealey nahm die Idee auf und versprach Meier: "Wenn Du es schaffst, eine Flugsimulation für Heimcomputer zu programmieren, schaffe ich es, das Ding zu verkaufen!". Die Geburtsstunde von *F-15 Strike Eagle* war damit zugleich die Grundeinlegung der Firma Microprose.

Wie von den beiden Spielern beschlossen, startete nach einigen Fehlversuchen die erste F-15 auf dem beliebten Heimcomputer C64. Für damalige Verhältnisse war die C64—F-15 eine echte Sensation. Fixe 3-D-Grafik in dieser Güteklasse hatte man auf Commodores Kleinrechner bis dato nicht gesehen. Das erste F-15-Projekt wurde ein Riesenerfolg und gilt als eine der ersten anspruchsvollen Flugsimulationen der Computerspielgeschichte.

Die Jahre kamen und gingen, und der C-64 wurde durch stärkere und erheblich leistungsfähigere Computer abgelöst. Ein Grund mehr, das Erfolgsspiel *F-15 Strike Eagle* neu aufzulegen. Der offizielle Nachfolger, mit einer schlichten "2" als solcher gekennzeichnet, machte vor allem auf PCs die Runden. Die PC-Version nutzte die damaligen Möglichkeiten eines ATs voll aus. Ultrafixe 3-D-Grafik und protzige VGA-Grafik versetzten viele Spieler in Entzücken. Damit nicht genug:

Microprose startete mit *F-15 Strike Eagle II* ein äußerst ehrgeiziges Projekt. Den *F-15*-Spielautomaten. Spötter behaupten noch heute, daß der Automat nur entwickelt wurde, damit Firmenchef Stealey zu Hause eine Coin-up-Maschine aufstellen konnte. Für das prestigeträchtige Projekt gaben sich die Entwickler nicht mit Kleinkram zufrieden: Extra für die komplexe 3-D-Welt des Automaten wurde eine passende Hardware entwickelt. Mit der Vorgabe, das Beste zu kreieren, das je am Himmel kreiste, griffen die Hardwareentwickler nur zu den feinsten Zutaten. Das Resultat der Hardwareorgie: Die Platine des *F-15*-Automaten wurde so teuer, daß Microprose finanziell fast den Boden unter den Füßen verlor. Die Betonung liegt auf "fast". Denn kurz nach dem finanziellen Schleudertrauma, schlingerte Microprose wieder auf Erfolgskurs. Das nächste System, auf das sich die Microprose-Programmierer stürzten, war der Amiga. In der Mitte letzten Jahres war die *F-15 Strike Eagle 2* endlich auch auf Commodores Spielheldin startklar. Aufsehen erregte die Amiga-Version nicht nur durch überdurchschnittliche Grafik und pepfigen Sound, sondern auch durch ein umstrittenes Libyen-Szenario. Über die bislang letzte Konvertierung durften sich



Die F-15-Macher stellen sich selbst vor

Mit dem Nachbrenner über das Kampfgebiet



The latest member of the HP's Labs Simulation Group



Commodore glänzt in der neuen Version des F-15-Spiels



die simulationshungrigen Mega-Drive-Besitzer freuen. Selbst auf der schwierig zu programmierenden Konsole entlässt die F-15 ihre Fans nicht.

Im PC-Bereich wurde es nach der *F-15 Strike Eagle 2* sowie einer nachgeschobenen Szenario-Diskette, still um den Microprose Leib- und Magen. Im Zeitalter von schnellen 386ern, VGA- und Soundkarten hat der Zahn der Zeit inzwischen beträchtlich am zweiten Teil genagt. Deshalb entschied sich Microprose für eine Fortsetzung der Fortsetzung. Seit fast zwei Jahren sitzen die Entwickler bereits an *F-15 Strike Eagle 3*. Jetzt ist es endlich soweit: Der legendäre *F-15 Strike Eagle* rollt noch in diesem Jahr in der dritten Auflage aus dem Hangar. *cd/mh*

Technischer Höhenflug

Das Spieldesign des neuen *F-15-Simulators* ist an die letzten Microprose-Flieger, den *F-19 Stealth Fighter* und das Hubschrauberdrama *Gunship 2000* angelehnt. Allerdings nur angelehnt, denn technisch und spielerisch soll es bei *F-15 Strike Eagle 3* eine ganze Menge neuer Features geben.

Eine reine Polygon-Umgebung wie die *Gunship*-Welt werdet Ihr bei *F-15 Strike Eagle 3* vergeblich suchen. Denn auch Microprose hat die Zeichen der Zeit erkannt und stellt den Grafikstil auf eine Mischung aus herkömmlicher 3-D-Technik und Bitmap-Darstellung um. Vor allem die Flugzeuge und die zahlreichen Bodendetails werden im neuesten *F-15* Teil komplett überarbeitet. Von schönen Klötzchen oder gar faden Flächen keine Spur. Eine Grafikkombination, die sich nicht nur sehen lassen kann, sondern auch ei-

nen hohen Grad an Realismus verspricht. Wer sich in die *F-15* setzt, wird außerdem eine Menge zu hören bekommen. Alle gängigen Soundkarten spielen auf. Die Lautsprecher werden durch Explosionen in Digi-Pracht erschüttert. Ebenfalls geplant: Glasklare Sprachausgabe.

Nicht nur an der Technik fehlten die Designer: Auch spielerisch wird sich einiges ändern. Wer je einen frühen *F-15* Teil flog, ärgerte sich kaum über einen abgerissenen Flügel. Denn auch mit einem halben Rumpf zog der stählerne Vogel seine Bahn, wie eine junge Libelle. Zudem entpuppte sich der offizielle Vorläufer zu *F-15 Strike Eagle 3* als ziemlich actionlastig — für beinharte Simulationfans eher ein Grauel. Der dritte Teil der *F-15*-Saga soll konzeptionell für beide Spielertypen einiges an Abwechslung bieten. Gelegenheitspiloten erfreuen sich an leichter Bedienung und Simpelmissionen, Experten fühlen sich erst in hohen Schwierigkeitsgraden wohl.

Um makabre Szenarien noch nie verlegen, verspricht Microprose neben einem halben Dutzend anderer Einsatzorten den Luftkrieg um das Emirat Kuwait. Die typischen Aufgabenstellungen eines zünftigen *F-15* Piloten unterteilt sich in zwei wesentliche Bereiche: Den Angriff auf Bodenziele militärisch genutzte Gebäude oder wichtige Bodeneinheiten. Mit von der Feindpartie sind deshalb Panzer, wie der T-72, oder Flugabwehr-Systeme, wie die SA-12. In der Luft bekommt Ihr es ebenfalls hauptsächlich mit Gegnern russischer Bauart zu tun. Vom Kampfhubschrauber "Mi-24-Hind", bis zum Edeljet "Mig-29", reicht das Gegner-



Ein unbegrenztes Waffenarsenal macht die *F-15* unbesiegbar



Die Wüste lebt: Mit der *F-15* über Polygon-Berge.



F-15 STRIKE EAGLE

Die neue F-15 läßt sich aus einer frei wählbaren Außenansicht betrachten



Im dritten Teil zeigt sich die F-15 Strike Eagle Bitmap orientiert



spektrum. Unbestätigten Gerüchten zufolge, soll es sogar Szenarien geben, in denen der F-15-Pilot gegen westliches Equipment antreten muß. Ein reines F-15-Duell rückt da in den Bereich des Möglichen.

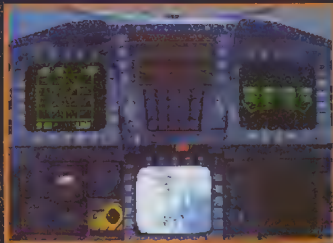
Wargo ein ehemaliger Pilot. Als frischgebackener Absolvent der Air Force Academy beendete er 1973 seine Ausbildung. Bei der USAF flog er anschließend 19 Jahre alle Maschinen, die in sein Einsatzge-

biet paßten. In seinen über 4000 Flugstunden saß er am Steuerknüppel der T-37, der AT-33, der F-5E und von vier F-15 Modellen. Seine Flugleistungen brachten ihm bald den Ruf eines "Top Gun" ein. In "F-15 Strike Eagle 3" wird George Wargo das Spieldesign gestalten und besonders auf ein realitätsnahes Piloten-Feeling achten.

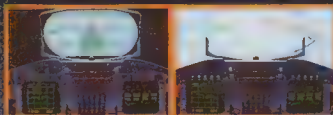
Technikpower

Warum legt Microprose wohl Wert auf eine F-15-Simulation? Während Konkurrenz-Softwarehäuser ein Programm nach dem anderen für den angeblichen Wundervogel F-16 veröffentlichten, bleibt Microprose der F-15 treu. Mit gutem Grund. Denn ein entscheidendes Manko des Leichtgewichts F-16 ist die verhältnismäßig schlaffe Bewaffnung. Die Tragfähigkeit des älteren Bruders F-15 liegt bei ungefähr 15 Tonnen. Damit ist neben der sechsläufigen Gatling-Kanone "Vulcan" (Kaliber 20 mm) genügend Platz für weitreichende Luft-Luft-, eine erkleckliche Zahl Luft-Boden-Raketen und ein paar Tönnchen Bomben. Alten Simulationshasen sind die einschlägigen Namen wie "Sidewinder", "AMRAAM", "Harpoon", "MK-84" oder "Maverick" längst bekannt.

Natürlich fliegt ein hochgezuchteter und mit Elektronik vollgepfropfter Vogel wie die F-15 auch nachts. Mit Radarleitstrahlen wird Euch der Weg gewiesen, die Informationen aus der näheren Umgebung bekommt Ihr aus dem FLIR/TV/Laser System, das Euch die Nacht zum Tag macht.



Aus dem Cockpit bekommt Ihr alle Informationen zum Flug



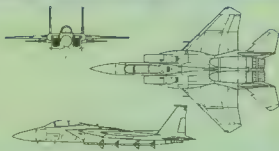
Im Dashboard von "Top Gun Action"

Das FLIR/TV/Laser

Die F-15 im Wandel der Zeiten

Als Nachfolgemodell der F-4 Phantom 2 begann die Entwicklung der F-15 in der Mitte der 60er Jahre. Die Original-Konzeption sah eine hohe Luftkampfliegenheit mit gleichzeitigen Bodenangriffsmöglichkeiten vor. Die erste F-15 wurde 1974 in den Dienst der USAF gestellt. Im Laufe der Jahre durchlief die F-15 mehrere Modernisierungsstufen. Die aktuelle Version der F-15 ist immer noch der Traumjäger vieler USAF-Piloten.

Hersteller:	Mc Donnell Douglas
Leermasse:	12700 kg
max. Startmasse:	30845 kg
Hohe:	5,5 m
Länge:	19,4 m
Spannweite:	13,1 m
Turbinen:	zwei General Electric F110
Höchstgeschwindigkeit:	2,54 Mach
max. Reichweite:	5551 km
Gipfelhöhe:	18300 m



Microprose

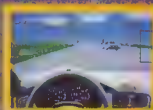
Microprose heuerte für ihr neues Projekt mit Lt. Col. George "Wildmann" Wargo einen kompetenten Mann an. Wie auch Bill Stealey, ist George

CAR & DRIVER

Enige Menschen sind im Überfluß mit Talenten gesegnet. Während normale Sterbliche gerade mal mit Ach und Krach die Rennstrecke der Fehlführung überwinden, sind für andere die Geniestreiche der Natur zum Alltag geworden. Ein Beispiel ist der amerikanische Programmierer Chuck Yeager.

Er ist nicht nur ein technisch versierter Programmierer, sondern auch ein hochachtbarer Pilot. Er hat die Welt umrundet und ist der erste Mensch, der die Schallmauer durchbrochen hat. Seit 1977 arbeitet er an dem Projekt *Chuck Yeager's Advanced Flight Trainer*, das die Fähigkeiten der Piloten für die Zukunft verbessern soll.

Antriebsmotoren und die Multitalent Neil Lerner schlägt wieder zu. Nach *Chuck Yeager's Advanced Flight Trainer* läßt er nun mit einem Fahrsimulator die Prozessoren qualmen.

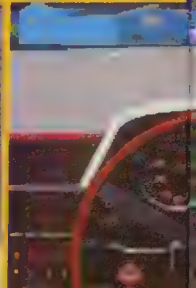


Die Strecke aus der Satellitensicht



Spezialisten

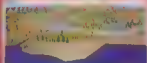
Car & Driver ist auch das eine des weltweit auflagenstärksten Rennsportmagazins. Um eine möglichst realistische Rennsimulation zu entwickeln, überließ Elektronik-Experten die hochkomplexen Aufgaben. Die Spezialisten entwickelten die Software, die die Motoren und das Getriebe steuert, in der alle beteiligten Wagen und alle Rennfahrer mit ihren Eigenschaften eingestellt werden. Ihr könnt Eure Spritztourer mit zehn unterschiedlichen Wägelchen steuern.



themischen Fahrcharakteristiken ausgestattet sind. Unter anderem könnt Ihr Euch hinter die Armaturen eines Chevrolet Corvette ZR1, eines Ferrari F40 oder eines Mercedes C11 IMSA Prototyp klemmen. Wenn das noch nicht reicht, startet ein 1989er Porsche 959 oder Toyota MR2. Alles in allem sind locker ein paar Millionen Mark PS-Kapazität auf den Car & Driver-Disketten versammelt; Ihr könnt entweder gegen ein computergesetztes Feld in drei Schwierigkeitsstufen oder via Kabel oder Modem gegen einen menschlichen Raser



New York Highway 97



California Highway 1



San Dimas Mall



Manomet Drag Strip

Frühling Auswahl: Kurse für Spaß und Nerven

Sightseeing

Um den nötigen Rahmen für all die High-Tech-Spielzeuge zu schaffen, dürft Ihr Euch auf den unterschiedlichsten Rennstreckenausstößen. Alle Strecken sind aufs Genaueste der Wirklichkeit nachempfunden

und werden in einer Reihe von Schwierigkeitsstufen angeboten. Ihr könnt zum Beispiel die kalifornische Küste entlang der California Highway 1 fahren, die in der Gegend um San Dimas in eine Shopping-Mall mündet.

Einzelnen Wort legt

Richtung oder verläßt die Straße und dünnert Querfeldein. Natürlich geht's auch eine "Replay"-Funktion mit den unterschiedlichsten Blickwinkeln und Kamerapositionen und einer Satellitenkarte.

Neben den amerikanischen Autobahnen findet Ihr auch acht Rennstrecken und Funckurse, wie etwa den Parkplatz eines riesigen Einkaufszentrums oder einen Stock-Car-Rundkurs. In jedem Fall spektakulär und außergewöhnlich ist die eingesetzte Grafik. Lerner verwendet schattierte Polygone in Kombination mit Bli-map-Objekten — Der Effekt ist atemberaubend und erreicht teilweise Arcade-Qualität. Die 265-Farben-VGA-Hi-Res-Grafik setzt locker einen neuen Standard bei den Rennspielen. Allerdings sind auch die Anforderungen an die Hardware nicht ohne. 25 MHz sollten es schon sein, besser sind 33 MHz; mit 50 MHz wäre ein Traum. Weniger Rechen-PS unter der Haube hat genaus wohl oder übel. Die Diskette herunter-schrauben und auf das halbe Vergnügen verzichten. In der nächsten Ausgabe werden wir Euch hoffentlich schon etwas mehr über das Fahrverhalten von Car & Driver erzählen können.

vw



Probe

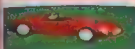
Wer auch die andere kreative Seite von Ned Lerner würdigen möchte und über ein brauchbares Englisch verfügt, sollte sich "Probe" zulegen. "Probe" handelt von der ewigen Science-fiction-Frage: Was wäre, wenn da draußen wirklich jemand wäre und mit uns Barbaren in Kontakt treten möchte? Wie verhalten sich die Medien, wie die Wissenschaft, wie das Militär? Sind wirklich Aliens im Anmarsch oder ist alles nur ein großangelegtes Täuschungsmanöver der Regierung, um die Massen von den wirklichen Problemen abzulenken? "Probe" ist in den Ständen bei Warner Books erschienen, hat die ISBN-Nummer 0-446-36061-3 und sollte über jede einigermaßen gute Buchhandlung zu besorgen sein.

Mercedes C11 IMSA

A



Ferrari 250



Ferrari 250 Testarossa



Ferrari F40



Ferrari F40



Ferrari F40

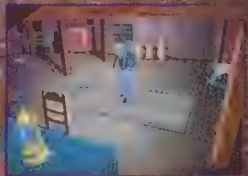
Wie alle Ringe: Die schönsten Sportlitzer stehen zu Wahl

Alone in the Dark

In stürmischer Abend-
der fahle Schein des Voll-
mondes erhellt die Nacht. Eine
Türme schlägt Mitter-
nacht — die Geisterstunde
bricht an. Der erste Werwolf
hebt die Stimme zum schauri-
gen Gellruf. Vampire rälchen
sich in ihren rheumatischen
Grünen. Auf einer weiten Licht-
ung steht ein einsames Haus
im gleißenden Licht der Gewit-
erblitze. "Dereto" heißt das
Anwesen. Bis zu seinem my-
steriösen Selbstmord: lebte
hier der Maler Jeremy Hart-
wood. Jetzt tritt er in den
dunklen Räumen, verstaubten
Kellern und endlosen Korrido-
ren die geballte Macht der
Monster, Mumien und Mutatio-
nen. Nur zwei Personen kön-
nen den Schleier des Grauens
um die verwunschene Villa Mit-
ten: Emily Hartwood, die Nie-
des des Malers und der Private-
ektiv Edward Carnby. Emily
verbrachte einen Teil ihrer
Kindheit bei ihrem Onkel und
kennt das Haus wie ihre We-
sentasche. Carnby ist von der
Erbin Gloria Allen beauftragt,
die Gegenstände des Hauses
aufzulisten. Aus den Nachfor-
schungen der Polizei sickerte
durch, daß Jeremy Hartwood in
der Dachkammer starb, und
daß ein Abschiedsbrief gefun-
den wurde, der einen Selbst-
mord aufklärte hätte. Dereto
am Tag zu besichtigen ist die
einfachste Sache der Welt
doch nach dem Sonnenunter-
gang wird das verwunschene
Haus zu einer Festung der Dä-
monen.

Die schaurigen Hin-
tergründe H.P. Lo-
vecraft's werden ein weite-
res Mal bemüht: Mit *Alone
in the Dark* läßt Euch Info-
grames an dunklen Winter-
abenden nicht allein.

Alone in the Dark ist ein
Action-Adventure der etwas
anderen Art. Als literarischer
Hintergrund wurde H.P. Love-
craft zu Rate gezogen. Die Story der Villa Dereto spielt in
den zwanziger Jahren in Loui-
siana. Grund genug, die ge-
samte Umgebung einschließ-
lich der Möbel, Waffen und
Kleidung im Stil der zwanziger
Jahre zu gestalten. Ihr wählt ei-



Immer Krieger
beizend: Die
dunkelsten
Möbel schauern

gegriffen, haben sie verschiedene Arten der Verteidigung. Sind Eure Helden unbewaffnet, kommt ihr zuerst Kontrahenten mit einem eleganten rechten Haken oder mit Fußtritten aus dem Zimmer hauen. Habt ihr während der Aufräumarbeiten ein Jagdgewehr, einen Revolver oder eine der zahlreichen Klub-, Stich- und Schusswaffen gefunden, braucht ihr euch an den schimmigen Morden nicht die Finger schmutzig zu machen, sondern könnt mit einem zielsicheren Schuss genügend Munition voraussetzen, dem Geist das Lebenslicht ausspucken.

Abbildung 1: Die Villa

Nach dem Rollenwechsel mit *Ultima Underworld* spielen die 3-D-Adventures wie Puzzle aus dem Boden. *Alone in the Dark* setzt den neuen 3-D-Systemen die Krone auf. Sämtliche Gegenstände, Monster, Charaktere und Räume werden in einer voll animierten 3-D-Grafik dargestellt. Die verschiedenen Gegenstände bestehen aus mit sogenannten Textures überzogenen Polygonen. Ein Texture macht einen Polygonfläch zum knorrigen Holzstamm oder eine Polygonfläche zu einer glänzenden

lampe zu einer blitzblanken Messingpetroleumlampe. Grundsätzlich anders als in *Ultima Underworld* ist Euer Blick ins Spiel, ihr seht immer Euren Helden innerhalb eines Bildes. Schlurft ihr durch das Bild, wird Euer Held mit zunehmendem Abstand kleiner, zieht ihr ihn an Euch heran, wird er überbildschirm groß. Bewegt ihr Euch durch einen ganzen Raum und verlässt das aktuelle Bild, wird der Raum aus einer anderen Kamerasteuerung gefilmt.

Eine alte verfluchte Villa hat ihre eigenen Geräusche, angefangen beim Achzen der Türen und Knarren der Dielen bis hin zum wütenden Monsterschrei. An Soundkarten werden Adlib Soundblaster und die Infogrameseigene "Sound Source" unterstützt. Steckt keine Soundkarte in Eurem PC-Slot, bekommt ihr den Sound in abgespeicherter Qualität aus dem PC-Internen-Speaker.

Abbildung 2: Die Villa

Der amerikanische Schriftsteller H.P. Lovecraft wurde 1890 geboren und verstarb im Jahr 1937. Anfang dieses Jahrhunderts schrieb er eine ganze Reihe klassischer Horrorgeschichten und Fantasy-Romane. H.P. Lovecraft wird in einem Atemzug mit Edgar Allan Poe genannt. Gegenüber seinen atmosphärisch gehaltenen Erzählungen wirkt mancher Stephen King banal. In Anlehnung an den H.P. Lovecraftlegendären "Cthulhu"-Zyklus entstand *Alone in the Dark*. Inzwischen wurde Lovecraft in vielfältigster Form publiziert. Fans können auf Filme, Theaterstücke und sogar auf Computerspiele zurückgreifen. So versuchte sich bereits Electronic Arts mit *Hound of Shadow*. In Aussicht ist Milleniums *Daughter of the Serpents*, das sich auch an H.P. Lovecraft orientiert.

nen der beiden Charaktere und beginnt die Ermittlungsarbeiten um den mysteriösen Tod von Jeremy Hartwood. Wie in einem konventionellen Adventure, zieht ihr los und sucht nützliche Gegenstände ein, entschärft Fallen und knackt deftige Rätsel. Euer Charakter hat verschiedene Handlungen parat: Neben dem normalen Wandern, könnt ihr interessante Gegenstände näher untersuchen, eventuell mitnehmen und selbst benutzen. Jeder Gegenstand, dem ihr habhaft werdet, bekommt eigene Eigenschaften zugeordnet, so kann z.B. eine Lampe an- oder ausgeschaltet oder aufgelüftet werden. Außerdem kann Euer Held geschlossene Behälter wie Türen, Schränke öffnen und schließen, außerdem dürft ihr größere Gegenstände wie Kisten oder Fässer auch weg-schieben.

Werden Emily oder Edward beim Herumwandern im Haus von seltsamen Geräuschen

Kleinere mit Unken werden in Echtzeit ausgespielt



Oben: ein Geist kommt selten allein, auch nicht in *Alone in the Dark*.

Links: knifflige Rätsel säumen Euren Weg durch die einsame Villa.

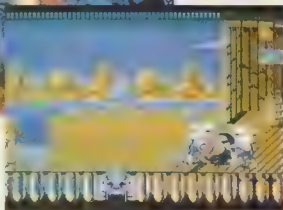




Lemmys Last

Der Musiker, vor dem die Eltern immer warnen: Motorhead-Lemmy im frischen Outfit

Country-Land und Banjo-Mädels sind echtes Gift für einen Edelrocker wie Lemmy (Amiga)



Bei den Liebhabern griffigen Schmuserocks breitet sich beim Anblick Lemmys, gelinde gesagt, die Panik aus. Greifen dann noch die Mannen um den Motorhead-Frontmann beherrzt in die Saiten, hilft Musikfreunden mit empfindlichen Gehörwindungen nur noch die Flucht. Der Medienriese Virgin zeigt da weniger Berührungsängste: Aus aktuellem Anlaß, Motorhead hat eine neue Scheibe auf den Markt gebracht ("March or Die!"), verquückt Virgin den Heavy-Metal-Stoff kurzerhand zu einem

Computerspiel. Ihr steuert Lemmy auf der Suche nach seinen verschollenen Bandkumpels durch gut ein halbes Dutzend Action-Levels, mit so musikalischen Namen wie "Nashville-Land", "Karaoke-Land" und "Hip-Hop-Land". Lemmys Gegner sind Freunde klassischer Musik. Für Mozart- oder Vivaldi-Fans kennt unser Metal-Meister nur eine Sprache: draufhauen. Fröhliche Bonusrunden wie "Grapsch den Gruppe!" sollen zusätzlich auf Amiga und ST für lockere Stimmung sorgen. mh



Klassik contra Metal: Lemmy sucht seine Band und wird von Flamencofans attackiert (Amiga).

Augenblick mal!

Wer sagt denn, daß das Genre Text-Adventure vom Aussterben bedroht sei? Immerhin schaffen es fleißige Programmierperlen immer wieder, anspruchsvolle Storys auf den Computermonitor zu zaubern. In dem deutschen Adventure **Hexuma: Das Auge des Kal**, macht Ihr Euch auf die Socken, sechs Kristallsplitter wiederzufinden. Nur wenn Ihr

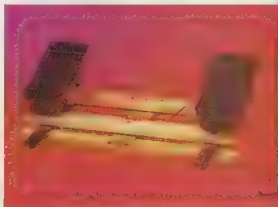
alle Splitter gefunden habt, läßt sich mit dem Kompletstück die Macht eines miesen Monsters, dem Finsterling Kal, brechen, der seit Jahrtausenden nur darauf wartet, sich die Erde untertan zu machen.

Die Programmierer der **Kathedrale** legen bei ihrem Neuling noch ein wenig zu: Mehr Grafik, besserer Spielkomfort und feine Features, wie eine automatische Karte, zeichnen das neue Programm aus. **Hexuma: Das Auge des Kal** wird wieder bei Software 2000, für Amiga und PC noch in diesem Jahr erscheinen. Erscheinungstermin: November. mh

Power- Pedal

Trotz dem furiosen **Thrustmaster-Joystick** fehlt vielen Simulationsfans der letzte technische Kniff zum vollständigen Flugvergnügen. Abhilfe dürften die Fußpedale aus dem Hause **Thrustmaster** bieten, die einfach zwischen dem

trennt und unabhängig steuern. Für echte Fans ein völlig neues Fluggefühl — endlich kommen am Bildschirm alle Extremitäten zum Einsatz. Die Pedale werden beispielsweise serienmäßig bereits von **Falcon 3.0**, **Aces of the Pacific** und der **Gunship, 2000: Scenariodiskunterstützt**. Besonders bei letzterer kommen die Pedale voll zum Einsatz — wie in der Realität, übernehmen nun die Füße die Steuerung des Heckrotors zum Drehen des Hub-



Das Fliegen von **Gunship** bekommt dank der neuen **Thrustmaster-Pedale** eine neue Dimension

Thrustmaster-Steuernägel und Joystick-Anschluß durchgeschleift werden.

Dank der totalen Fußkontrolle, lassen sich nun die Seitenruder eines Flugzeuges ge-

schaubers. Ganz billig ist das Plus an Flugkomfort allerdings nicht. Beim Hamburger Softwareladen (Tel.: 0 40/4 20 46 21) müßt Ihr rund 300 Mark für die Pedale hinblättern. mh

BPS- Bulletin

Ab sofort können die "amtlichen Indizierungslisten" — veröffentlicht im "BPS-Info" — bei der Bundesprüfstelle direkt bezogen werden. Das Info, das auch einen redaktionellen Teil enthält, erscheint 4 x jährlich, in den Zwischenmonaten

werden die aktuellen Indizierungen in einem "Kurz-Info" veröffentlicht. Der Bezugspreis beträgt ab Januar voraussichtlich 40,— Mark im Jahr, inklusive Porto und Versand. Bis zu diesem Zeitpunkt wird das BPS-Info kostenfrei abgegeben. Hollinski/Hmh

Bestellungen gehen an: Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften Postfach 200355 5300 Bonn 2

Spielzeug satt

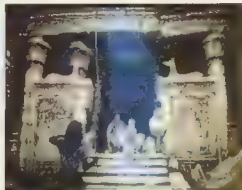
Am Samstag, den 21. November, findet in Stuttgart, genauer gesagt im DGB-Haus Willi-Bleicher-Str. 20, der 9. Stuttgarter Spielzeugflohmarkt statt. Wer also noch ein Schmuckstück für seine Modelleisenbahn sucht, oder ein knuffiges Steifert günstig erwerben möchte, kann sich dort gerne umschauen. Der Flohmarkt ist von morgens 9.30 Uhr bis nachmittags um 14.00 Uhr geöffnet. *mh*

Schlangen- sonate

Eine Mixtur aus Krimilogik à la Sherlock Holmes und ägyptischen Hieroglyphen-Myzisismus verspricht Millenniums neues Grafik-Adventure *Daughter of Serpents*. Als un-



Kommentare geben die Spielfiguren in Form von Sprechblasen ab (MS-DOS/VGA)



Vielleicht finden wir in diesem alten Tempel ein paar brauchbare Hinweise? (MS-DOS/VGA)

bedarfter Ägyptentourist im Jahre 1920, werdet Ihr Zeuge eines recht eigenümlichen Mordes. Bei dem Gemeuchel scheint es bei Oser wie Täter nicht ganz mit rechten Dingen zuzugehen. Wo unatürliche Kräfte sinnvoll wirken, ist ein mörderisches Geheimnis natürlich nicht weit. Ihr macht Euch auf, dem unheimlichen Treiben auf die Schliche zu kommen. Gesteuert wird der offizielle Nachfolger zu *Hound of Shadow* am besten via Maus. Geplant ist nur eine PC- und eine Amiga-Version, die beide gegen Weihnachten erscheinen sollten. *mh*

Letzte Meldung

- Rollenspieler reiben sich die Hände. Von Electronic Arts ist neben *Dangerous Journeys* ein weiterer Knaller geplant: *Space Hulk*
- Der Hi-Fi-Hersteller Schneider meldet sich nach kurzer Abstinenz wieder im Computergeschäft zurück
- Rechtzeitig zum Weihnachtsgeschaft basted PC-Riese Aquarius am *T-Bird 2*
- Intel dreht auf: Der DX2/66 MHz geht in Serie

© Digital Integration Ltd.
Vom Tiefflug bis zum Luftkampf, von Taktik bis Gefechtsmanöver: F-16 Combat Pilot beinhaltet alles.



© Microsoft Software Ltd.
Das Fluggebiet ist nicht nur riesig, sondern hat auch die originalgetreuesten Landschaften zu bieten, die es derzeit



© Activision
Erlernen Sie die F-16 in rauber Luftkampf Action, von heißen Krenellen über wie dem Persischen Golf bis hin zur Top Gun Akademie.



© Activision
Erlernen Sie die F-16 in rauber Luftkampf Action, von heißen Krenellen über wie dem Persischen Golf bis hin zur Top Gun Akademie.



© Activision
1997 - Ihre Aufgabe besteht darin, das Verteidigungssystem der feindlichen Städte zu durchbrechen und den Computer für strategische Verteidigung zu zerstören.



IBM is a registered trademark of International Business Machines.

UBI SOFT GmbH.
Aktienstrasse 62,
W 4330 Mülheim / Ruhr
Tel.: 0208.445205

Spielen Sie eine gottgleiche Figur und ringen Sie mit vier Gleichgestellten um die Herrschaft auf einem neuen Planeten. Die Außenposten der Jünger sind über 28 Inseln unterschiedlicher Größe verteilt. Sie wählen einen Sektor, setzen Ihre Leute dort ab und geben ihnen den göttlichen Befehl: VERMEHRET EUCH!

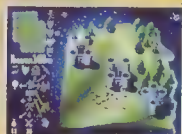
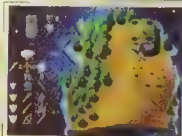
**9 Epochen: Vom
Neandertaler bis
zum modernen
Zeitalter**

**Erstellen aus
Erfinden von
Waffen wie Pfeil
und Bogen,
Katapulte,
Kanonen,
Nuklearwaffen
und fliegenden
Untertassen**



**Digitalisierte
Sprache auf
deutsch**
abwechslungsreiche
Hintergrundmusik
und Sound-Effekte

**Animierte
Schlachten**



Dieses beinhaltet eine Menge von Scharmützeln, das Aufstellen von Armeen, riesigen Türmen, Schlösser, Minen, Fabriken und ausgebufften Strategien.

**Sensible
Software**

**UBI SOFT GmbH
Aktienstraße 62
W-4330 Mülheim/Ruhr
Tel: 0208 44 52 05 Fax: 0208 44 52 87**

screen shots on IBM PC

CHART

PRÄSENTIERT VON



HIGH SCORE GAMES
Video- und Computerspiele

High Score Games, Herzogstraße 2, 8000 München 40, Tel.: 0 89/3443 88
und neu in Kurwicksstraße 2, 2900 Oldenburg, Tel.: 04 41/12233

Hier ist wieder Eure Leserhitparade! Wie immer gibt es neben den englischen und amerikanischen Charts, Euren eigenen Wertungsspiegel. Wollt Ihr mit Eurer Stimme die Platzierung der einzelnen Spiele verändern, bleibt Euch nichts anderes übrig, als die Mitmachkarte der aktuellen *Power Play* einzuschicken. Dazu trennt Ihr die Karte zärtlich heraus, tragt Eure drei aktuellen Tophits, den Computertyp und Eure Adresse ein, leckt die Briefmarke an und werft die Karte in den Postkasten, fertig! Aus dem großen Topf der Einsender verlosen wir fünf aktuelle Computerspiele und ein Sega-Mega-Drive mit Sonic the Hedgehog. Bedanken möchten wir uns bei den High Score Games, die nun auch in Oldenburg präsent sind.

Der Hauptpreis: Ein Mega Drive inklusive *Sonic*. Der glückliche Gewinner des letzten Mega Drive heißt: Rainer Koch aus Bremen. Über ein Spiel dürfen sich Martin Haslauer, Heribert Kuess, Achim Richter, Manuel Semino und Frank Lohwasser freuen.



1. Ultima Underworld
Origin
2. Ultima VII: The Black Gate
Origin
3. Links 386 Pro
Access Software
4. Aces of the Pacific
Dynamix
5. Black Crypt
Electronic Arts
6. Wing Commander Sp Op 2
Origin
7. Out of this World
Interplay
8. Might and Magic 3
New World Computing
9. Eye of the Beholder 2
SSI
10. Powermonger
Electronic Arts



1. Sensible Soccer
Renegade
2. The Games '92
Ocean
3. Dizzy's Exc. Adv.
Cosmic Master
4. Civilization
Microprose
5. WWF Wrestlingmania
Ocean
6. Space Crusade
Gremlin
7. Crazy Cars 3
Taus
8. Monkey Island 2
Lucasfilm Games
9. James Pond 2
Mileham
10. Epic
Ocean

Amiga

1. Monkey Island II
2. Bundesliga M. Pro.
3. Formula One G.P.
4. Monkey Island
5. Lemmings

MS-DOS

1. Monkey Island II
2. Indiana Jones IV
3. Civilization
4. Monkey Islands
5. Wing Commander II

C 64

1. Turrican II
2. Pirates
3. Zak McKracken
4. Turrican
5. Lemmings

TITEL

1. (1) The Secret of Monkey Island II
2. (2) The Secret of Monkey Island
3. (4) Lemmings
4. (3) Bundesliga Manager Professional
5. (11) Civilization
6. (7) Indiana Jones IV
7. (5) Battle Isle
8. (14) Pirates
9. (8) Formula One Grand Prix
10. (19) Turrican II
11. (6) Wing Commander II
12. (12) Eye of the Beholder II
13. (16) Pinball Dreams
14. (10) Mad TV
15. (—) Railroad Tycoon
16. (—) 1869
17. (—) Fire & Ice
18. (17) Ultima Underworld
19. (19) Populous II
20. (—) Sensible Soccer

HERSTELLER

- Lucasfilm Games
- Lucasfilm Games
- Psygnosis
- Software 2000
- Microprose
- Lucasfilm Games
- Blue Byte
- Microprose
- Microprose
- Rainbow Arts
- Origin
- SSI
- 21st Century Ent.
- Rainbow Arts
- Microprose
- Max Design
- Renegade
- Origin
- Electronic Arts
- Renegade

WIE LANGE

UNTER

7. Monat
20. Monat
19. Monat
10. Monat
6. Monat
3. Monat
10. Monat
60. Monat
5. Monat
17. Monat
11. Monat
5. Monat
4. Monat
2. Monat
20. Monat
1. Monat
1. Monat
2. Monat
8. Monat
1. Monat

Atari ST

1. Monkey Island
2. Lemmings
3. Railroad Tycoon
4. Amberstar
5. Dungeon Master

Mega Drive

1. Sonic the Hedgehog
2. EA Hockey
3. Desert Strike
4. Quackshot
5. Wonderboy V

Handheld

1. Sonic the Hedgehog
2. Super Mario Land
3. Prodigus
4. Tetris
5. Protobacter

50 geht's!

Spiele werden in **POWER PLAY** nach einem ausgeklügelten System getestet. Wie es funktioniert und was die Wertungen im einzelnen bedeuten, verraten wir Euch hier.

In **POWER PLAY** gibt es ein einheitliches Bewertungssystem, das wir bei Computer- und Videospieltests verwenden. Jedes Spiel kann mindestens null und höchstens 100 Prozent erhalten. Die Wertung 50 bedeutet genau "Durchschnitt" für das jeweilige Genre.

Spiele unter 50 Prozent sind also "unterdurchschnittlich". Bei Programmen, die unter der 20-Prozent-Marke liegen, könnt ihr damit rechnen, daß sie keinen Spaß mehr bringen. Im Gegensatz bekommen nur wirklich gute Spiele eine Wertung über 70 Prozent.

Grafik, Sound und POWER-Wertung

Für die Grafik-Wertung bewerten wir Aspekte wie Farbwahl, Sprites, Animation und Scrolling. Beim Sound spielen sowohl die Musik (Komposition und technische Qualität) als auch die Soundeffekte eine

Rolle. Am wichtigsten ist die **POWER-WERTUNG**. Sie sagt aus, wieviel Spaß ein Programm macht und wie hoch die Spielermotivation ist; also die Zeit, die ihr (und wir) mit Spaß und Freude vor dem Monitor verbringen.

Bei allen Wertungen berücksichtigen wir die Hardwarefähigkeiten des jeweiligen Computers. Der Zahn der Zeit spielt ebenfalls eine Rolle, da im Lauf der Zeit die Systeme immer besser ausgenutzt werden. Das ist wichtig, wenn man später einmal neue Wertungen mit älteren vergleicht.

Die Test-Crew

Alle Tests werden von unserem festen Spielerteam Knut, Michael, Martin, Richie, Volker und Christian geschrieben. Bei jedem Test (mit Ausnahme der Kurztests) bekommt man ein Bild von dem/den Redakteuren, die das Spiel getestet haben. Ihr Mienenspiel läßt darauf schließen, welchen Ein-

druck das Programm auf den Tester machte. Auch wenn der Redakteur noch so freundlich lächelt, muß das nicht heißen, daß das Spiel automatisch eine gute Gesamtwertung bekommt — die Geschmäcker sind eben verschieden. Dieses "Wertungsgesicht" drückt die rein subjektive Meinung des Testers aus; Grafik-, Sound- und **POWER-WERTUNG** dagegen werden von der gesamten Redaktion bestimmt. Dazu veranstalten wir monatlich eine "Wertungskonferenz", auf der die Wertungen vom gesamten

Markus Gaksch mg

Knut Gollert kn

Richard Eisenmenger ri

SPITZENKLASSE

GUT

DURCHSCHNITT

MÄSSIG

MINIKABEL



POWER-PLAY-Team ausdiskutiert werden.

Steckbrieflich gesucht

Um eine komplette Übersicht zu gewähren, haben wir alle Wertungen zusammengefaßt (siehe Kästen). Versionen, die zu Redaktionsschluß nicht erhältlich waren, werden später in der Rubrik Kurztests vorgestellt. Außerdem vergeben wir zwei "Awards": Das POWER-Prädikat und die POWER-

Gurke. Ersteres bekommen ganz hervorragende Spiele, die langfristig Spaß garantieren. Wir vergeben diese Auszeichnung sehr selten. Ihr könnt Euch dafür sicher sein, daß alle Spiele, die das Prädikat erhalten, auch ihr Geld wert sind. Für die POWER-Gurke gilt das krasse Gegenteil. Sie ist den Spielen vorbehalten, die miserabel abschneiden und sich auch bei aller Liebe nur unter die Kategorie "Traurig, aber wahr" einordnen lassen. Seht Ihr die "Gurke", heißt's "Finger weg!".

Michael Hengst mh

Christian von Duisburg cd

Volker Weitz vw



Das nebenstehende Symbol ist das heißbegehrte POWER-Prädikat. Nur ausgezeichnete Spiele, die auch langfristig Spaß garantieren, bekommen diese Auszeichnung verliehen.



"Das war wohl nichts!": Hütet Euch vor den Spielen, die mit einer POWER-Gurke "gekürt" wurden. Sie lassen sich bei aller Liebe nur in die Kategorie "Traurig, aber wahr" einordnen.

Softwarelleblinge

Momentan spielt

... Martin Gaksch

Links 386 Pro (MS-DOS), Super Mario Kart (Super NES), Parasol Stars (Amiga), Sensible Soccer (Amiga)

... Richard Eisenmenger

Elite (Archimedes), Super Mario Kart (Super NES), Sentinel Worlds 1 (MS-DOS), Street Fighter 2 (Super Nintendo)

... Christian von Duisburg

Sherlock Holmes (MS-DOS), Super Mario Kart (Super NES), B.A.T. 2 (MS-DOS), Parodius (Super NES)

... Volker Weitz

Super Mario Kart (Super NES), Crusader (MS-DOS), Wizardry 7 (MS-DOS), Eternal Sun (Mega Drive), ZTT (MS-DOS)

... Michael Hengst

Super Mario Kart (Super NES), Crusader (MS-DOS), Wizardry 7 (MS-DOS), Kyandia (MS-DOS), Super 2 (MS-DOS)

... Knut Gollert

Lotus 3 (Amiga), Super Mario Kart (Super NES), Thunder Force 4 (Mega Drive), The Aquatic Games (Amiga + MS-DOS)

Im Wertungskasten findet Ihr folgende Angaben:

die Softwarefirma, die das Spiel programmiert hat

das Spielgenre

den Zirkel-Preis, den Ihr für das Spiel im Geschäft zahlt

die Bezugsquelle, die uns das Spiel zum Testen zur Verfügung gestellt hat

die Grafikwertung bei MS-DOS-Spielen bewerten wir die VGA-Grafik

die Soundwertung bei MS-DOS-Spielen bewerten wir die Soundblaster-Akustik

— Hier steht mit welcher Minimal Konfiguration des jeweiligen Computers oder Konsolen das Programm läuft. Seht Ihr nur einen Strich, dann läuft das Spiel mit der Grundausstattung

— Hier findet Ihr den Computer-Konsoletyp, für den die Angaben und Wertungen gelten. Rechts daneben steht die wichtigste Wertung: der Spiel Spaß, "50 Prozent" ist glatter Durchschnitt des jeweiligen Genres

— Hier erklärt Ihr, welches Zubehör von dem Spiel unterstützt wird

Genre: Adventure

Hersteller: Ocean

Zirkel-Preis: 90 bis 110 Mark

Testmaster: Bombo

MS-DOS 48 %

Grafik: 64% Sound: 57%

Schwierigkeit: leicht

Minimal: 286er mit 12 Mhz, 640 KB, VGA

Unterstützt: Adlib, Soundblaster Maus

ST 44 %

Grafik: 49% Sound: 17%

Schwierigkeit: leicht

Minimal: 512 KB

Unterstützt: Zweiflaufwerk

Geeht für: Amiga, C64



Fahr-lässiger

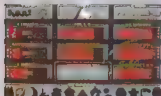


Auf der Autobahn kreuzt auch mal ein LKW auf

Lotus 3

The Ultimate Challenge

Schaun Southern, Magnetics-Fields-Boß und Rennspiel-spezialist, führt seit zwei Lotus- und Supercars-Teilen die Riege erfolgreicher Rennspielprogrammierer an. Mit seiner neuesten Schöpfung, Lotus 3 — The Ultimate Challenge, will er die Vorteile beider Vorgänger vereinen



Zahlreich: In dieser Optionswust wird eingestellt, was das Herz begehrt.

Wie schon in Lotus 2, darf allein oder mit einem Freund gefahren werden. Spielt Ihr zu zweit, wird der Bildschirm horizontal gesplittet. Alleine ergötzt ein Panoramablick das Auge des Spielers. Zu Beginn entscheidet Ihr Euch, ob Ihr ein Rennen gegen die Uhr (Lotus 2) fahren oder wie in Lotus 1, um eine Plazierung unter den ersten Zehn kämpfen wollt. In diesem Fall müßt Ihr unter den ersten Zehn ins Ziel dampfen, um eine Runde weiter zu kom-

men. Wer will, darf auch dem Motorengeräusch frönen

Auf der Straße hat sich gegenüber Lotus 2 wenig getan. Per Joystick steuert Ihr Euren Fitzer über verschieden breite und lange Strecken, die in gewohnter 3-D-Manier an Euch vorbeirauschen. Abwechselnd fahrt Ihr auf einem langen Kurs über mehrere Etappen oder eine bestimmte Anzahl an Runden, bevor das Ziel winkt. Neben den bewährten Szenarien

aus Lotus 2 (Schnee, Wüste, Nacht, Nebel...) gibt's fünf neue Welten zu bestaunen. Im Wind-Level weht Euch ein kräftiger Sturm an, der Euch von der Fahrbahn abbringt, das Gebirgs-Level glänzt mit einer engen Bergstraße und im Zukunfts-Level warten schießende Roboter, Megamagneten und Beschleunigungsfelder. Zudem gibt's eine Extraschlammwelt mit schmalen Feldwegen und resigen Pfützen sowie ein



Jede Menge Baustellen sorgen auf der A7 für Stau (oben). Im Modder-Level versumpft man dagegen in zahllosen Pfützen.

176 • KM/H •



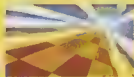
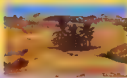
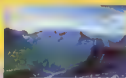
5TH

PAUSED





Unten: Eine kleine Auswahl der Intro-Szenarien



Level mit staufördernden Baustellen.

Habt Ihr alle vorgegebenen Strecken durchfahren, lassen sich mit dem Editor "Recs" die eigenen Strecken zusammenbasteln. "Recs" ist kein Editor der herkömmlichen Art (Kurve hier, Berglein dort), sondern basiert auf einem Paßwortsystem. Diese Neuerung schließt ein, daß auch umgedreht zu jedem eingegebenen Wort ein Kurs existiert. Im "Recs" sucht Ihr Euch zuerst eines der 13 Szenarien aus und bestimmt dann auf einfachste Weise die Bestandteile des zukünftigen Kurses auf einer Prozentskala. Neben dem Schwierigkeitsgrad lassen sich Kurven, Berge, Hindernisse, szenariotypi-

sche Ereignisse, Kurvenschärfe und Bäume oder Sträucher prozentual einstellen. Aus den selbstgebastelten Strecken lassen sich dann ganze Rennen mit bis zu zehn eigenen Strecken gestalten. *kn*

Die Regenstrecke des zweiten Teils ist ebenfalls enthalten

Auf der Bergstraße wird's eng — Ausweichen wird schwierig. Dank Leitplanken besteht jedoch keine Absturzgefahr.



Genre: Rennspiel

Hersteller: Gremlin

Zirkapreis: 90 Mark

Testmuster: Gremlin

AMIGA 85%

Grafik: 85% Sound: 78%

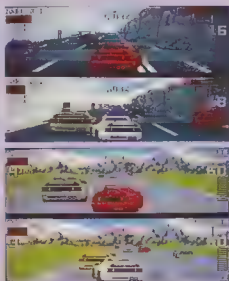
Schwierigkeit: einstellbar

Minimal: 1 MByte

Unterstützt: Turbokarten

Geplant für: ST

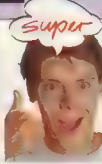
003-10510



Abgelasert: Im Zukunfts-Level lassen am Straßenrand stehende Terminatoren ihre Strahlen auf Euch sausen

Shaun Southern hat sich selbst übertriften. Gekonnt vereint er die Vorzüge beider Vorgänger, spickte zudem das Rennspiel mit einem kinderleichten Editor und fünf neuen Szenarien, die es in sich haben. Die Grafik ist genauso flüssig und detailreich

wie die des zweiten Teils. Besitzer von Turbokarten bekommen sogar ein noch fließenderes 3-D-Rennen geboten. Kleine Effekte lockern das Spielgeschehen freundlicherweise etwas mehr auf. So harren im Zukunfts-Level diverse High-End-Maschinen am Straßenrand, im Stadt-Level kreuzen Laster die Fahrbahn, und ab und an taucht sogar mal ein knallig lila Lotus auf. Dank unzähliger Strecken findet das geübte Raserauge immer wieder nette Gags und Spielereien auf der Straße. An der prima Steuerung des Vorgängers hat Magne-



tic Fields glücklicherweise kein Bit gönnt — besser hätte das Fahrgefühl schon damals nicht sein können. Musikalisch geht's ähnlich wie im zweiten Teil zu, der CD-Player aus Lotus 1 wurde jedoch integriert. So warten nicht nur stimmungsvolle

Effekte auf des Fahrers Ohr, sondern auch sechs Musikstücken von Metal bis Tekkno, allesamt hübsch komponiert. Der eingebaute Editor sorgt noch nach Wochen ausgiebigen Spielens für Motivation — die Idee mit den Paßwörtern ist einmalig. Doch auch der dritte Lotus kommt nicht unbeschadet davon. Der 4-Spieler-Amiga-Kurzschlußmodus aus Lotus 2 wurde leider wegrationalisiert. Trotz dieses einzigen Mankos führt Lotus 3 — The Ultimate Challenge die Riege der Amiga-Rennspiele mit klarem Vorsprung an.

Super!

POWER PLAY

SPIELE
TESTS

WEEKLY MAGAZIN
Marktscheck
DM 6,50
65,50 - 12 Hefen
4,95 - 12 Hefen
12,95 - 12 Hefen

**Starker Preisvorteil:
Im Abo nur 5,80 DM
statt 6,50 DM!**

Dein Geschenk!

Du hast die Wahl:
Trantor oder Starkiller
als witzigen Schlüssel-
anhänger. Such's Dir aus!

☺ **POWER PLAY** bringt Euch jeden Monat die stärksten, heissesten und aktuellsten Spiele ins Haus! Getestet und gnadenlos beurteilt.

☺ **POWER PLAY** prüft für Euch alles, was an Software-Produkten auf den Markt kommt! Gründlich und absolut objektiv.

☺ **POWER PLAY** hilft Euch mit Tips&Tricks bei den schwierigsten Spielen! Profimäßig und super clever.

POWER PLAY - die ganze Welt der Spiele in einem Heft! Holt Euch jetzt das Abo und Ever Geschenk! Es lohnt sich...

POWER PLAY - DIE GANZE WELT DER SPIELE IN EINEM HEFT!

**Ab in
die Post!**

**Her
mit Abo +
Geschenk!**

(Sonder)hefte & Sammelordner

Heftnachbestellung (lieferbare POWER PLAY-Ausgaben für 6,50 DM pro Heft)

Ich bestelle:

- | | |
|---|-------|
| 11/91 Die Millenniumsperle Termin 2, Wizardry gebaute Spielcomputer, Memento 2 für alle Gamers-Fans | Stück |
| 12/91 Strika Comanescu, 60 Spiele um Test, die wichtigsten Spielcomputer im Vergleich | Stück |
| 1/92 Alle wichtigen Videospiele im Vergleich Populous 2, Monkey Island | Stück |
| 2/92 Spiele des Jahres – alle Highlights 91, Tips & Tricks total, Wizardry 7 | Stück |
| 3/92 Buget Rocks 3, Rollenspiel Cacktail, alle Neheiten für Game Boy, Game Cards und Lynx | Stück |
| 4/92 Die Spiele Highlights 92, Raumschiff Enterprise, Kirk & Co kehren zurück, A-Train | Stück |
| 5/92 Die besten Reisespiele im Vergleich John Madden Football, Southbridge, Super Contra | Stück |
| 6/92 CD ROM total, Das Grusel Adventure Games von Virgin, Bartle Isle 2, Indiana Jones & Perseus Stars, Ultimate Underworld | Stück |
| 7/92 Cyberspace, The Lawnmower Man, Die wildesten Spiele, A-Train, Super Aleste | Stück |

- 8/92 Die Mega-Messe: CES, Lionheart, Neue "Sims"-Spiele, Alles über Tolkien: Gateway Superscope Stück
- 9/92 Space Quest 5, Board's Tale 4, Unter der Lupe: Endzeit, Push Over, Soeffhammer, Solotier House 2 Stück

Sonderhefte zum Einzelpreis von 9,80 DM

ich bestelle:

- ⌋ 2/90 (Die 100 besten Spiele 1990) Stück
- ⌋ 1/91 (Tips & Tricks) Stück
- ⌋ 2/91 (PC Spiele + Diskette 14,80 DM) Stück
- ⌋ 3/91 (Die 100 besten Spiele 1991) Stück
- ⌋ 1/92 (PC Spiele + Diskette 14,80 DM) Stück
- ⌋ 2/92 (Tips & Tricks) Stück

Stück: _____
Stück: _____
Stück _____
Stück _____
Stück _____
Stück _____

"Powerordner" zum Einzelpreis von 9,99 DM

Ich bestelle _____ Sommerfalter in Gelb zum Einzelpreis von 9.99 DM

Summe: DM

Gesamtrechnungsbetrag

DM



Höchste
Detailstufe: Die
Zuschauer-
tribünen sehen
nett aus.



Prognosis-Intro



Vor jedem Rennen muß eine Qualifikationsrunde um die Startplatzierung gefahren werden. Habt Ihr ein Rennen überstanden, gibt's Punkte, eine schöne Grafik und die Fahrt zur nächsten authentischen Rennstrecke gratis.

Während des Rennens lassen sich mittels Funktionstasten einige Features einschalten. Unter anderem ergötzt ein Rückspiegel Euer Auge, eine Übersichtskarte und eine Anzeige Eures derzeitigen Neigungswinkels. Die derzeitigen Plazierungen der gegnerischen Fahrer dürfen ebenfalls aufgerufen werden. *km*

piele/tests

bremsst ab und bleibt sinnvollerweise stehen. Angesichts der Steuerung könnte man von einer sehr realitätsnahen Simulation sprechen. Wenn aber zum 14. Mal gegen die Bande geknallt wurde, und die Motorrad-, als wäre nichts geschehen, ihm Start losbraust, ist's altfahrig. Zudem schubben, wenn möglich, einen Fahrer etwas an, in lassen er sich überschlägt r unseren Augen mitsamt d explodiert. Nur Hard-motorrad-Fans werden Speß er sehr gewöhnungsge- und dadurch übermäßig Simulation finden.

Vorsicht, Kurve!
Wer hier nicht
im ersten Gang
rast, hat nicht
die Bohnen einer
Chance.

Wir haben gewonnen!
Dieses Bild erscheint rechts (unten).

Genre: Rennspiel

Hersteller: Psygnosis

Zirka-Preis: 100 Mark

Testmuster: Joystick Lübeck

AMIGA 59%

Grafik: 64% Sound: 23%

Schwierigkeit: einstellbar

Minimal: 512 KByte

Unterstützt: Turbokarten

Geplant für: ST

POWER PLAY-Abokarte

JA, ich möchte POWER PLAY zum Jahresanfang von 69,60 DM (Ausland ohne Impressum) für 12 Ausgaben abonnieren. Ich bezahle das Abonnement im Voraus nach Erhalt der Rechnung. Die Zustellung erfolgt per Post free flap. Das Abonnement verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr zu den dann gültigen Bedingungen. Ich kann jederzeit zum Ende des bezahlten Zeitraumes kündigen. Mein Geschenk darf ich auf jeden Fall behalten. Ich will: ☐ Trantor ☐ Starkiller (Bitte Gewünschtes ankreuzen)

Name, Vorname

Strasse, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Datum + Unterschrift

Sollte sich meine Adresse ändern, sende ich dir Deutscher Bundespost meine neue Anschrift dem Verlag einreichen.

Ich bezahle

☐ jährlich (69,60 DM) ☐ halbjährlich (34,80 DM)

☐ vierteljährlich (17,40 DM)

Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von acht Tagen bei POWER PLAY Abonnent Service (Postfach 1163 W-7107 Neckarsulm) widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige die Richtigkeit der Daten. Durch meine Unterschrift.

Wohnort, 71070 Neckarsulm

71070

60 Pf
Briefmarke drauf
- und ab!

Antwort

POWER PLAY
Abonnement-Service
Postfach 1163

W-7107 Neckarsulm

POWER PLAY - Bestellkarte für (Sonder)hefte & Sammelordner

Absender:

Name, Vorname

Strasse, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Datum, Unterschrift

Antwortkarte

POWER PLAY
Leser-Service
Markt & Technik Verlag AG
CSJ Postfach 14 02 20

8000 München 5

60 Pf
Briefmarke drauf
- und ab!

Dein Geschenk!

Du hast die Wahl:
Trantor oder Starkiller
als witzigen Schlüssel-
anhänger. Such's Dir aus!

👉 POWER PLAY prüft für Euch alles, was an Software-Produkten auf den Markt kommt! Gründlich und absolut objektiv.

👉 POWER PLAY hilft Euch mit Tips&Tricks bei den schwierigsten Spielen! Profimäßig und super clever.

POWER PLAY - die ganze Welt der Spiele in einem Heft! Holt Euch jetzt das Abo und Ever Geschenk! Es lohnt sich...

POWER PLAY - DIE GANZE WELT DER SPIELE IN EINEM HEFT

Kurvenqual



Bei Bedarf werden die Boxen angefahren

Red Zone

Computerisiertes Mopedfahren erfreut sich, im Gegensatz zu gepixelten Autorennen, vor allem bei den Softwareherstellern geringer Beliebtheit. Abgesehen vom Klassiker *RVF Honda* kann sich keines der wenigen Motorradspiele mit den Meistern der vierrädrigen Branche messen. *Psygnosis*, der englische Softwaregigant mit den schwarzen Verpackungen, setzte eines seiner Teams vor den Amiga, auf das sie ein noch nie dagewesenes Rennspiel fabrizieren.

Das Ergebnis heißt *Red Zone* und basiert auf der Motorradweltmeisterschaft. Vor dem Start klickt Ihr entweder auf eine Probefahrt, ein Einzelren-

nen oder die gesamte Saison. Zwischen manueller und automatischer Schaltung darf ebenfalls gewählt werden. In einem weiteren Optionsmenü läßt sich der Schwierigkeitsgrad sowie die Detailfülle der Vektorgrafik einstellen. Durch diese flitzt Ihr dann mit Eurem Motorrad — kommt Euch eine Kurve entgegen, heißt's bremsen und reinlegen. Gesteuert wird das Moped dabei mit Joystick, Tastatur oder Maus. Stoßt Ihr gegen gegnerische Fahrer oder Streckengrenzungen, steigt eine "Schadens-Skala" an. Erreicht diese 100 Prozent, ist's aus. Um seinen heißen Ofen wieder in Schuß zu bringen, wird die Box angefahren.

Red Zone überzeugt anfangs durch gelungene Präsentation und schnelle Vektorgrafik. An einigen Stellen haben die Macher jedoch fleißig geschlafen. So entpuppt sich die Steuerung (vor allem mit der Maus) als äußerst sensibel, was das Überleben auf dem Asphalt zur Tortur werden läßt. Man gibt Gas, donnert gen Kurve und ist für die nächsten 30 Sekunden damit beschäftigt, die Karre wieder auf die Straße zu schieben. Paßt Ihr nicht gründlichst auf und geht die Biegungen nicht mit exakter Geschwindigkeit an, donnert Ihr alle 200 Meter in die Bande. Entweder Ihr fahrt zu schnell in die Kurve oder



bremsst ab und bleibt sinnvollerweise stehen. Angesichts der Steuerung könnte man von einer sehr realitätsnahen Simulation sprechen. Wenn aber zum 14. Mal gegen die Bande geknallt wurde, und das Motorrad, als wäre nichts geschehen, wie beim Start losbraust, ist's eher realitätsfern. Zudem schubsen wir, wenn möglich, einen gegnerischen Fahrer etwas an, in Folge dessen ersich überschlägt und vor unseren Augen mitsamt Zweirad explodiert. Nur Hardcore-Motorrad-Fans werden Spaß an dieser sehr gewöhnungsbedürftigen und dadurch übermäßig schweren Simulation finden



Vorsicht, Kurvel! Wer hier nicht im ersten Gang rast, hat nicht die Bohne einer Chance.

Wir haben gewonnen! Dieses Bild erscheint recht selten (unten).



Vor jedem Rennen muß eine Qualifikationsrunde um die Startplatzierung gefahren werden. Habt Ihr ein Rennen überstanden, gibt's Punkte, eine schöne Grafik und die Fahrt zur nächsten authentischen Rennstrecke gratis.

Während des Rennens lassen sich mittels Funktionstasten einige Features einschalten. Unter anderem ergötzt ein Rückspiegel Euer Auge, eine Übersichtskarte und eine Anzeige Eures derzeitigen Neigungswinkels. Die derzeitigen Plazierungen der gegnerischen Fahrer dürfen ebenfalls aufgerufen werden.

Genre: Rennspiel

Hersteller: Psygnosis

Zirka-Preis: 100 Mark

Testmuster: Joystick Lübeck

AMIGA

59 %

Grafik: 64 % Sound: 23 %

Schwierigkeit: einstellbar

Minimal: 512 KByte

Uninstalliert: Teilnehmend

Geplant für: ST

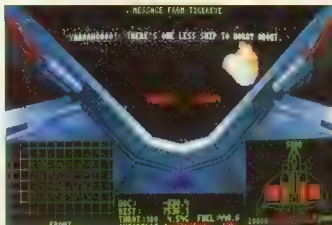


Rechtlich: Das obligatorische Psygnosis-Intro

Höchste Detailstufe: Die Zuschauertribünen sehen nett aus.



Galaktischer Kammerjäger



Per Nuklearraketen schießen wir die Insekten aus dem All

Mantis

Die Insektenbewohner vom Sternensystem Sirius verspachten am liebsten frisches Menschenfleisch und statuen unserem Sonnensystem kurzerhand einen kleinen Besuch ab. Gemütlich schlabbern sich die gefährlichen Aliens so lange durch wohlgenährte Wohlstandsbürger, bis die Weltregierung die Notbremse zieht und per Nuklearschlag die Sirianer von der Erde vertreibt. Die Siriusbewohner lassen sich aber nur höchst ungern von der so schmackhaften Futterquelle fernhalten und tauchen laufend mit neuen Raumschiffen hungriger Insektenbesatzung auf. Von einer Raumbasis aus soll die neugegründete Kampftruppe "FOE" (First of Earth) den bösen Biestern Einhalt gebieten. Damit nicht genug: Im Spielverlauf erklärt eine zweite Alienrasse der Erde den Krieg, und ein ominöses Superwesen treibt ebenfalls sein Unwesen in unserer Galaxis.

An Bord eines Kampfraumschiffes des Typs XF5700-Mantis fliegt ihr nun Einsätze gegen die Sirianer und versucht die Rästel um Neu-Aliens und Mega-Monster zu lösen. Deutlich haben sich Paragons Programmierer bei dem Weltalldrama vom Kollegen Wing Commander inspirieren lassen. Vor dem Start zum neuen Einsatz findet an Bord der heimischen Raumstation eine Lagebesprechung statt, kehrt ihr zurück, gibt's nach einigen (nicht nach jedem) Flügen animierte "Filmsequenzen", die die Story wei-

terezählen. Im Gegensatz zum Vorbild sind die Sequenzen übrigens nicht gezeichnet, sondern komplett digitalisiert. Zusätzliche Sprache und die Digi-Filme fressen soviel Speicher (Mantis belegt rund 20 MByte auf der Festplatte), daß es von dem Spiel zwei Versionen gibt. Eine abgespeckte Diskettenversion (unsere Test-



Der intergalaktische Kammerjäger: Die Ordenbrust zeugt vom Insektenmord (MS-DOS/VGA).

Nach dem Einsatz treffen sich die Piloten in der lokalen Bar (MS-DOS/VGA)



Voller Vorfreude auf ein intergalaktisches Ballerfest mit Mantis, räumte ich auf meiner Festplatte die bitter benötigten 20 MByte frei. Kaum waren jedoch die ersten Missionen vorbei, die ersten Sirianer im All zerstrahlt und die ersten Digi-Filme betrachtet, schlich sich das kalte Grauen in des Testers Herz. Das Konzept von Mantis ist nicht nur gnadenlos bei Wing Commander geklaut, sondern, und das ist das schlimmste, auch noch ziemlich mies abgekupfert — was bei der Vorlage recht verwunderlich ist. Die Geschichte ist ein zusammengewürfeltes Haulen aus einem halben Dutzend billiger SF-Filme, die noch nicht einmal von der Handlung her zusammenpassen, die Digi-Sequenzen sind von schreiend schlechter Qualität, die Missionen eine langweilige

fassung) und eine aufgebohrte (mehr Missionen, Sprache, Film) CD-Fassung, die erst in ein paar Wochen erscheinen soll.

Ist das Briefing vorbei, gilt es, den Mantis-Raumer je nach Auftragslage zu bewaffnen. Meistens müßt ihr sirianische Raumschiffe abschreiben, Geleitschutz für Frachter fliegen,

als die andere Zum anderen beschleicht einen nach dem 50. absolvierten Auftrag der Verdacht, daß die Designer an dem Handlungsplot kein Interesse mehr hatten: Die Missionsbriefings werden immer knapper. Letzter Kritikpunkt: Während des Fluges ist von gegnerischen Schiffen in den seltensten Fällen was zu sehen. 99 Prozent der Begegnungen sind so schnell vorbei (sprich der Gegner vernichtet), daß man außer einem flüchtigen Punkt nichts gesehen hat. Und der Unterhaltungswert eines Programms, bei dem die Zwischenszenen länger dauern, als das Spiel selbst, ist mehr als zweifelhaft. Das einzige, was Mantis bei mir vor der totalen Katastrophe rettet, ist das stattliche Auftragsvolumen — sind die Missionen auch noch so öde

Raumminen legen oder Daten sammeln. Zu Beginn des Spiels stehen nur recht wenige Waffensysteme zur Wahl, später kommen einige Neuentwicklungen zum Arsenal dazu. Einige der Einsätze müssen alleine absolviert werden, andere fliegt ihr in Begleitung von Computerpiloten.

Anfliegende Raketen oder feindliche Raumer sind während des Fluges in ausgefüllter 3-D-Grafik durch die Kanzel des Mantis-Jägers zu sehen. Im HUD-Display und verschiedenen Anzeigen des eigenen Schiffes werden Infos über den anvisierten Feind und den aktuellen Zustand Eures eigenen Fahrzeugs eingeblendet. Wer es leid ist, immer nur aus dem Cockpit zu starren, darf auf Tastendruck verschiedene Alternativblickwinkel aktivieren, beispielsweise den Mantis oder gar den anvisierten Gegner, von außen. mh

Genre: Action

Hersteller: Microplay

Zirkapreis: 100 Mark

Testmuster: Import

MS-DOS 39%

Grafik: 44% Sound: 71%

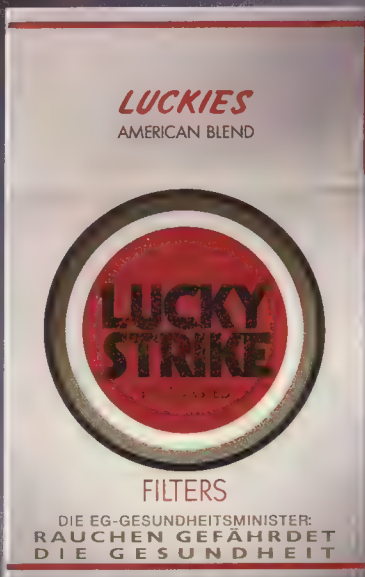
Schwierigkeit: leicht

Minimal: 386er mit 25 MHz, 640 KByte, VGA

Unterstützt: AdLib, Soundblaster, Roland, Maus, Joystick, mehr Speicher

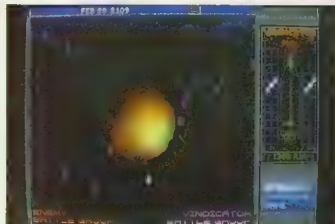
Geplant für: Amiga

✂ Für Ihre Sammlung.



Lucky Strike. Sonst nichts.

Sterntaler



Auch im schönsten Raumbereich lauert der Feind

Star Control 2

Fünfundzwanzig Jahre sind nach kosmischen Maßstäben eine Winzigkeit. Für schnelle Menschen können 25 Jahre zur Ewigkeit werden, in der Sternenecke zerfallen und neue Machtstrukturen entstehen. Der zweite Teil von Paul Reiches *Star Control*-Serie beginnt genau ein Vierteljahrhundert nach dem Zusammenbruch des Ur-Quantum-Imperiums. In verlustreichen Strategiekämpfen gelang es der vereinten Sternenflotte unter unserer Führung, die "Dreadnought-Fighter" des Gegners zu besiegen.

Unser neues Abenteuer beginnt auf dem Waldplaneten Unzervald. Ein paar unerschrockene Siedlerfamilien entdecken dort einen unterirdischen Komplex, in dem eine unbekannte Rasse ein funktionstüchtiges Raumschiff zurückgelassen hat. Da die Kolonie schon seit Jahren keinen Kontakt mehr mit der Erde hatte, nutzt man die Gelegenheit, Man bemannt das Raumschiff und macht sich auf die gefährliche Reise zurück in das Heimatsystem der Menschheit. Leider haben auch die Ur-Quanten die Zeit genutzt, um sich zu reorganisieren. Wieder müssen wir gegen die skrupellosen Aliens antreten, um die Menschheit zu retten.

Wie im ersten Teil, steht auch jetzt die Exploration unbekannter Planeten im Vordergrund. Insgesamt könnt Ihr 3000 Planeten in über 500 Systemen besuchen und auf ihnen landen. Wie bei *Starlight* geht das Mutterschiff in einen Orbit, die Scanner untersuchen die

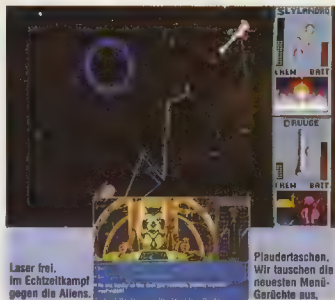
Struktur des Planeten, und ein Shuttle schurft unter Eurer Leitung nach Bodenschätzen. Diese Rohmaterialien lassen sich natürlich gewinnbringend verkaufen und gegen bessere Bewaffnung und schnellere Schiffe eintauschen.

Was wäre eine Space Opera ohne zünftigen Raumbkampf. In *Star Control 2* führt Ihr bis zu 25 unterschiedliche Raumjäger in die Schlacht. Ihr könnt Euch dabei auf Eurer eigenes Echtzeitgeschick verlassen oder die Kampfhandlungen vom Computer übernehmen lassen, und Euch nur um die strategische Aufstellung kümmern. Balkendiagramme informieren über den jeweilige Be-

Was kann mit so einem bewährten Spielsystem schon schiefgehen. Reiche hat ausgiebigst *Starlight* kopiert, das Ganze mit einem ausgereiften Strategieteil vermischt und alles mit ansprechend schönen Raumgrafiken und Space-sounds vermischt. Auch wer den Rollenspieltitel gelöst hat, kommt so noch in den Genuß eines ernsthaften Raumbkampsimulators für zwei Piloten.



ständigen Abenteuer. Besonders erfreulich, daß der Computer eine echte Herausforderung ist und die Schiffsduelle nicht im Vorbeimarsch gewonnen werden. Durch die Kombinationsmöglichkeiten der Flotte gibt's Kurzweil satt. Auch wer den Rollenspieltitel gelöst hat, kommt so noch in den Genuß eines ernsthaften Raumbkampsimulators für zwei Piloten.



Laser frei. Im Echtzeitkampf gegen die Aliens.

Plaudertaschen. Wir tauschen die neuesten Menü-Gerichte aus.

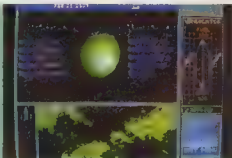
schadigungsgrad von Freund und Feind

Anders als im ersten Teil, nehmen jetzt die Rollenspielerlemente einen großen Raum ein. Ihr müßt im Laufe des Aben-

teuers mit 18 Alien-Rassen in Kontakt treten, Menü-Gespräche führen und die Rätsel des Universums lösen. Wem das zuviel Arbeit ist, wählt den "Super Meele"-Modus und kämpft den puren Raumbkampf gegen Computer oder menschlichen Freund. Ihr könnt Eure eigene Armada aus 28 Schiffen zusammenbasteln und abspeln. Veteranen importieren eine bewährte Formation aus dem ersten Teil.

vw

Was sagen die Scanner? Ein Planet wird geplündert. (MS-DOS/VGA)



Lineartriebwerk an und ab in den Hyperraum.

Genre: Strategie

Hersteller: Accolade

Zirka-Preis: 100 Mark

Testmuster: Import

MS-DOS 81%

Grafik: 50% Sound: 72%

Schwierigkeit: einstellbar

Minimal: 286er mit 12 MHz, 640 Kbyte, VGA

Unterstützt: AdLib, Soundblaster, Roland, Maus

Geplant für: —

inkl.
Stereo-
Lautsprecher

HiFi-Stereo-Sound



zum Mono-Preis

Jetzt mal ehrlich: Würden Sie heutzutage noch eine Mono-Anlage kaufen?



WinDAT Digital Audio Transport

Oder würden Sie sich mit der Klangqualität eines Kofferradios zufrieden geben? Ehrlich gesagt, wir auch nicht.



NEU: VGA + Stereo auf dem Fernseher

STEREO-F/X

Digitaler Stereo-Sound in HiFi-Qualität. Außerdem im Lieferumfang: WinDAT und DOS-DAT: Digital Audio Transport-Software für Aufnahme, Wiedergabe und Editieren.

Und mit dem Stereo-Effekt-Generator klingen selbst Mono-Games im räumlichen Quasi-Stereo-Sound.

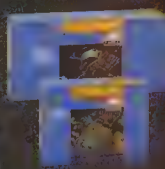
- 2 x 4 Watt Stereo-Ausgang
- MIDI kompatibel (Box optional)
- Treiber für Windows und DOS
- 44 kHz Mono, 22 kHz Stereo ADC
- Eingang für Micro und CD-Player
- 11 Voice FM-Synthesizer
- Joystick-Port, Dual Speed
- Schallertlose Installation per Software
- AdLib + Sound Blaster kompatibel
- 5 Jahre Garantie
- DM 299,-

VGASTEREO-F/X

Die neue Multimedia Karte: STEREO-F/X, WONDER XL Super-VGA und Anschluß an Fernseher mit SCART-RGB-Eingang auf einer Karte.

CODE (COlor Depth Enhancement) ermöglicht die Darstellung photorealistischer Bilder mit effektiv 262.144 Farben.

- wie STEREO-F/X, zusätzlich:
- 16 Bit VESA Super VGA
- 72 Hz flimmerfrei
- 800x600, 32.768 Farben
- 1024x768, 256 Farben
- CODE für 262.144 Farbefekte
- 400 DPI Maus + Mausport
- MIDI-Box In/Out/Through
- MIDI Sequencer Plus Jr.
- Fernsehanschluß an SCART-RGB
- DM 595,- 512KB DM 695,- 1MB



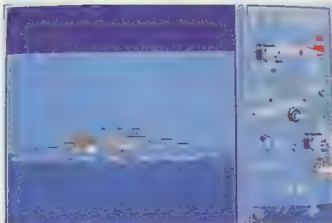
DM 299,-



ATI-Distributoren:
Deutschland: Acorn Computer 089/42 00 6-0 Fax: -110, Microtron 089/93 00 0, Fax: 03 36 79, Rechner-24 07/84, BittWare 08 50
Österreich: Macrotron 0222/48 81 54 3-8 Fax: -50, Microtel 0222/61 69 79-7 Fax: -724
Schweiz: CPA 056/84 95 00 Fax 83 42 84

ATI Technologies
Rechenwerkstatt 15
8000 München 81
Tel.: 089/92 88 01-0
Fax: 089/92 88 01-99
Mailbox: 089/92 88 01-10

Trägerschwemme



Solche Animationssequenzen sind bei Kampfhandlungen zu sehen

Carriers at War

Das australische Softwarehaus SSG ist hierzulande, zumindest unter den Freunden knackiger Strategiespiele, keine unbekannte Größe mehr. So erfreut sich das bekannte Fantasy-Strategieprogramm *Warlords* noch immer großer Beliebtheit.

In ihrem jüngsten Spiel verlassen die SSG-Macher den märchenhaften Fantasy-Boden und wenden sich einem "ernsthaften" historischen Szenario zu. Wie der Titel des Neulings *Carriers at War* schon verrät, dient der zweite Weltkrieg, genauer der pazifische Ozean, als Schauplatz des taktischen Getümmels. Der künftige Hobbyadmiral kann sich aus unterschiedlichen, geschichtlich vorgegebenen Grundszenarios wie beispielsweise der Schlacht um Pearl Harbour, dem Kampf in der Korallensee, oder der Salomonenoffensive, das passende Gefechtsfeld

herauspicken. Entgegen den SSG-Ankündigung fehlt jedoch der Missionsbaukasten.

Ist die Entscheidung für den geschichtlichen Abschnitt gefallen, könnt Ihr wählen, welchen Flottenverband Ihr übernehmen wollt, und unter welcher Flagge, der japanischen Kriegsfahne oder dem amerikanischen Sternenbanner, Ihr in See stecht. Einsteiger kontrollieren nur einen Minverband und sollten den Rest vom Computer steuern lassen, Veteranen können sich an der kompletten Seestreitmacht versuchen. Es dürfen auch mehrere Mitspieler rundenweise verschiedene Verbände übernehmen. Besonders Faule lassen den Computer einfach gegen sich selbst spielen.

Sind alle Eingaben gemacht, wird eine Landkarte des aktuellen Seegebietes eingeblendet. Per Mausklick erteilt Ihr die Befehle an die ein-

Irgendwie schaffen es die SSG-Programmierer immer wieder, den Balanceakt zwischen taktischer Vielfalt, toller Bedienung und schmucker Grafik scheinbar mühelos zu absolvieren. *Carriers at War*, auf den ersten Blick wie *Warlords* eher ein Simplexprogramm für strategische Neulinge, entpuppt sich nach der ersten Spielstunde als ziemlich gehaltvoller Nobelpreis, der dem SSG-Kollegen gleichen Inhalts, dem Spiel *Carrier Strike*, mehr als ebenbürtig ist. Vor allem in Sachen Grafik und technischer Finesse steckt SSGs Flug-

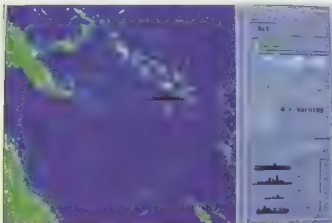
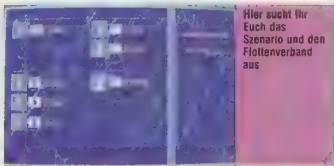


zeugträgerflotte die Konkurrenzschiffe in die Tasche. Die hochauflösenden EGA-Bildchen tragen viel zum Unterhaltungswert des taktischen Schiffsversenkens bei. Zur anspruchsvollen und hochwertigen Strategiekost im frischen Look, kommt

die einfache Benutzerführung, die das Verschieben von Flottenverbänden, Flugzeugflotten und U-Boot-Einheiten, zum wahren Vergnügen werden läßt. Heimadmirale, die sich an dem martialisches Schauspiel nicht stören, sollten einen Blick riskieren und mal probierspielen



Die Flugzeuge erhalten individuelle Befehle (MS-DOS/EGA)



Die Einheiten werden auf der Landkarte des Seegebietes verschoben

zelnen Schiffsverbände, setzt Kurse fest, schickt Such- oder Kampfflugzeuge los. Vorsichtige Naturen überprüfen den Standort feindlicher und freundlicher U-Boote und werfen einen Blick auf das aktuelle Wetter. Kommt's zum Kampf, oder greifen Flugzeuge Bodenstationen oder Schiffsverbände an, werden Animationssequenzen eingeblendet, auf denen das aktuelle Geschehen gezeigt wird. Hier werden z. B. Bomben-, oder Torpedotreffer auf Schiffen angezeigt. Einen detaillierten Schadensbericht dürft Ihr individuell per Menü aufrufen. mh

Genre: Strategie

Hersteller: SSG

Zirkapreis: 100 Mark

Testmuster: Traumfabrik

MS-DOS 72 %

Grafik: 48 % Sound: 23 %

Schwierigkeit: einstellbar

Minimal 286er 12 MHz, 640 KByte, Maus, EGA

Unterstützt: AdLib, Soundblaster, VGA (EGA High-Res)

Geplant für: Amiga

Neu. Für das **SUPER NINTENDO**. Neu. Für das **SUPER NINTENDO**. Neu. Für das



Gutschein POP 11/92

Jetzt abholen oder anfordern: 5 Überraschungsaufkleber, kostenlos. Einfach diesen Gutschein ausschneiden und abgeben in allen Geschäften, wo es KONAMI-Merchandise gibt. Oder einschicken an: KONAMI (Europe) GmbH, Postfach 560180, 8000 Frankfurt 50. Frankfurter Rückumschlagbogen, Nachdruck und Weiterverkauf sind ausdrücklich untersagt. Die Rechte an diesem Gutschein liegen bei KONAMI. Du bist Publisher, Importeur, Einzelhändler oder Verleiher? Du hast eine andere Idee? Aufgeben! Nur richtig frankiert und mit Deiner Anschrift an das oben genannte Rückumschlagbogen werden! Ingrid Wenzel

Neu

Debut der Reptilien im Super NES

4 Kröten in der Karibik. Das gibt keinen Turtles-Urlaub, sondern fetzige Action-kost vom Feinsten. Denn Shredder pustet die tierischen Kumpels durch die Menschheitsgeschichte zurück Mitten in die Welt der Steinzeit.

Turtelt zurück in die Zukunft. Durch karibische Piratenzeiten, den Wilden Westen.

Schlagt Euch durch die farbenprächtige Abenteuer – dank 256 Farben! Der 3-D-Chip läßt Eure Nerven flattern. Ihr seht Euch durch Shredders Augen.

Dazu echte Turtles-Action. Springt, rutscht auf Eurem gepanzerten Hinterteil, schlagt Flick-Flacks, Saltsos, surft... zum großen Kampf gegen Shredder – dem Kampf auf Leben und Tod.

Die 8 Megabit
Turtles Power
10 Levels

Für 1-2 Spieler

System
Super Nintendo
Entertainment
System

Weitere Informationen:
KONAMI (Europe) GmbH
Postfach 560180
8000 Frankfurt 50
Telefon 069 95 0812 0
Telefax 069 95 0812 77

FALCON
SOFTWARE

ORIGINAL
GAME LINK
ORIGINAL
GAME BOY
MESSAGE

© 1992 Konami Corp. All rights reserved. TM, SM and SNES are registered trademarks of Nintendo.

F&P 92 351 P2

KONAMI
Superstarker Videospiele Spaß





DM COMPUTER
AMIGA und MS-DOS

Time Soft
Software Hardware
Zubehör

Amiga	PC	Festplatten AMIGA 2000
1080	84,-	104,-
Ashe of the Empire	84,-	-
ATAC	-	124,-
B17 Flying Fortress	-	124,-
BAT 2	84,-	114,-
Birds of Prey	84,-	114,-
Buck Rogers 2	-	104,-
Carl Lewis Challenge	84,-	84,-
Cameras	74,-	-
Championship Manager	84,-	74,-
Civilization	90,-	124,-
Colossus Compilation	-	74,-
Crazy Cars 3	84,-	-
Crusade in the Kremlin	-	114,-
Crusade for a Corps	74,-	74,-
D-Generation	69,-	84,-
Dark Hall	-	114,-
Dark Queen of Krynn	74,-	84,-
Das Schwarze Auge	-	104,-
Der Patriarch	84,-	104,-
Dogs Dan	84,-	-
Double Dragon 3	84,-	74,-
Dune	74,-	84,-
Dynal Blaster	74,-	-
España 92	74,-	84,-
Falcon 3.0 Data Disk 1	-	94,-
Fire & Ice	84,-	-
F54 - Aircraft * Facility Scan	-	48,-
F54 - Scan Grand Canyon	-	48,-
F54 - Scan Nevada (Holland)	-	84,-
F54 - Scan, Taito (Holland)	-	84,-
Gateway	-	84,-

Irreiter und Preisänderungen vorbehalten

Festplatten AMIGA 5000

GVP Series II ohne SCSI Festpl.	399,-
inkl. 52 MB Quantum LPS 525	829,-
inkl. 85 MB Quantum ELS 855	879,-
inkl. 105 MB Quantum LPS 1055	1099,-
inkl. 120 MB Quantum LPS 1205	1199,-
Jewels 2 MB Ram für GVP	110,-
ALF 3 ohne SCSI Festpl.	399,-
inkl. 52 MB Quantum LPS 525	809,-
inkl. 85 MB Quantum ELS 855	869,-
inkl. 105 MB Quantum LPS 1055	1089,-
inkl. 120 MB Quantum LPS 1205	1189,-

TurboKarten AMIGA

Blizzard Turbo-Karte	329,-
A2630 - 4 MB	1429,-
A2630 - 2 MB	1299,-

Wir versenden Software versandkostenfrei innerhalb Deutschlands
Auf alle Hardwareteile berechnen wir eine Versandpauschale von 12,- DM

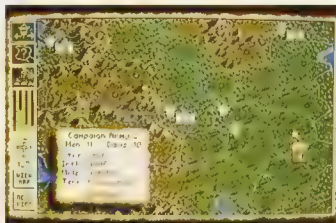
Global Conquest	-	124,-
Grand Prix Unlimited	-	84,-
Grandmaster Chess	-	84,-
Hoi	84,-	-
Indiana Jones 4 (E)	-	104,-
John Legend of the Fortress	84,-	84,-
John Madden Football 2	-	74,-
Legend	74,-	-
Legend of Kyrandia	-	104,-
Les Manoirs Lost in L.A.	-	84,-
Links 386	-	119,-
Links 386 Pro	-	84,-
Liverpool	84,-	-
Lord of the Rings 2	-	99,-
Lure of Temptress	74,-	94,-
Match the Day	-	84,-
Monkey Island 2	104,-	104,-
Myth	84,-	-
Perfect General	94,-	104,-
Planets Edge	-	99,-
Powermanger	-	99,-
Push Over	-	74,-
Rampart	84,-	-
Red Zone	84,-	-
Risky Woods	84,-	-
Rogues	84,-	-
Scenario Theatre of War	-	84,-
Sensible Soccer	84,-	-
Siege	-	74,-
Space Mail	74,-	84,-
Special Forces	114,-	-
SWOT - DO 335	-	99,-
The Dagger of Amun Ra	-	104,-
Theatre of War	-	84,-
Throne of the Savage Front	84,-	-
Ultima 7 (D)	-	124,-
Utopia	74,-	-

Bei Drucklegung noch nicht lieferbar

Super-Klaxxon deutsch	339,-
Universal-Adapter	55,-
Action Replay Pro	149,-
Ancora	119,-
Castlesania 4	129,-
D-Force	119,-
Earth Defense Force	119,-
Extra Innings	119,-
F-Zero	119,-
Final Fantasy 2	129,-
Gradius III	129,-
Jack Nicklaus	119,-
Kirby's Super Fun House	119,-
Lagoon	89,-
Lemmings	99,-
Magic	119,-
PGA Tour Golf	129,-
Pilgrimages	129,-
Pit Fighter	129,-
Raiden	119,-
Royal Turf	119,-
Smart Ball	119,-
Street Fighter II	149,-
Strike Gunner	119,-
Super Adv. Island	119,-
Super Bases Loaded	119,-
Super Butterball	119,-
Super Bowling	119,-
Super Off Road	119,-
The Chessmaster	104,-
The Mystical Ninja	119,-
The Rocker	119,-
Thunder Sports	119,-
Topgear	125,-
Turles 4	129,-
World League Soccer	109,-
Ys 3	129,-
Zelda	119,-

Time Soft * Postfach 191341 * 1000 Berlin 19 * Tel. 030/3218272
* Tel. 030/6856693
* Fax. 030/3218272
DM Computer * Wundtstr. 58/60 * 1000 Berlin 19 * Tel. 030/3218351
DM Computer * Lahnstraße 94 * 1000 Berlin 44 * Tel. 030/6842994
Ihlow Comp. * Bizetstraße 74 * 1120 Berlin

Nicht ganz neu



Trotz mehr Optionen läßt Defender of the Crown grüßen

Vikings Fields of Conquest

Computerspiele, deren zeitloses Design hautenweise Nachzügler herbeibeschwören, sind selten, aber nicht ungewöhnlich. Das berühmte Defender of the Crown gehört zu diesen Klassikern, die immer wieder als Grundstoff für Variationen dienen. Vikings: Fields of Conquest orientiert sich ebenso wie der offizielle Vorläufer Kingdoms of England an Cinemawares Klassiker.

Wahlweise allein oder mit bis zu sechs menschlichen Kumpanen versucht ihr das in rund 180 Provinzen zerfallene britische Inselreich zu erobern. Nicht von Freunden übernommene Lokalfürsten werden vom Computer übernommen, oder komplett abgeschaltet. Ebenfalls einstellbar: Die Anzahl zu erobernder Länder, um das Spiel zu gewinnen. Habt ihr eine Startprovinz selbst ausgewählt, oder vom Computer ausgewürfelt lassen, geht's los. Ihr schickt auf einer Land-

karte, die aus der Vogelperspektive gezeigt wird, Armeen zu Eroberungsfeldzügen, laßt nach Rohstoffen schürfen, überwacht Ernteerträge, rekrutiert neue Truppen, laßt Häfen und Burgen bauen und erhebt Steuern.

Genre: Strategie

Hersteller: Krisalis

Zirka-Preis: 100 Mark

Testmuster: Krisalis

AMIGA 73%

Grafik: 62% Sound: 54%

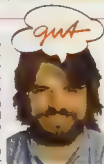
Schwierigkeit: einstellbar

Minimal: 1 MByte

Unterstützt: Zweitlaufwerk

Geplant für: MS-DOS, ST

Respekt, Respekt
Wie schon der nette
Vorgänger Kingdom
of England, zieht der
Nachfolger Vikings:
Fields of Conquest
den Spieler in den
Bann Geschick wird
der Defender of the
Crown-Suchteffekt
ausgenutzt: Sitzen
mehr als zwei oder
drei menschliche Hobbyroberer
gemeinsam am Computer, wird
das Ländermopsen zur kurzweil-



ligen Angelegenheit.
Das Geschrei ist groß,
wenn sich echte
Freunde über einem
Fleckchen Pöxelland-
schaft in die Wille krieg-
en. Leider macht es
allein, trotz einer Fülle
von Spieloptionen
und mehr Abwechs-
lung etwas weniger
Spaß. Auch wenn der
Computergegner ziemlich
anspruchsvoll ist: Erst mit mehre-
ren kommt so richtig Laune auf.

DIE ZDF-KOLUMNE

LESER KONTROVERS

Obwohl es sich bei Computerspielen um ein Hobby handelt, sollte man auch immer wieder hinterfragen, was man da in seiner Freizeit tut, mit welchen Ansichten man konfrontiert wird. Derartige Reflexionen helfen, kritikfähiger zu werden und seine persönlichen Einstellungen zu überprüfen.

Anliehnend an dieses Leserkollegium möchte es die Redaktion mit weiteren Kommentaren beenden lassen. Auf den folgenden Seiten bekommt Ihr ungeschminkt, wenn auch nicht ungekürzt, Meinungen zu lesen, die von Euch zu diesem Thema verfaßt wurden.

Pietätlos

Gerade hatte sich meine Erregung über den diskriminierenden Artikel (er diskriminiert eindeutig die Computerspieler im allgemeinen, wie Michael am Ende seines Einspruches bemerkt) etwas gelegt, und ich blättere weiter in der *POWER PLAY*, da fiel mir die Anzeige auf Seite 127 ins Auge... Wenn ich solch eine Anzeige lese, dann muß ich Herrn Möller in bezug auf *MicroProse* durchaus recht geben. Auf diese Anzeige trifft seine Aussage über die "vormilitärische Ausbildung" zu. "Doch Sie tun alles, um nicht von der Bomberformation abzukommen, denn Sie haben eine Ladung von zehn 500-Pfund-Bomben über Ihrem Ziel abzuwerfen". Daß mit diesen Bomben vornehmlich Zivilisten vernichtet wurden, verschweigt *MicroProse* vornehmlich. Es ist ja auch ein einzigartiges Gefühl, eine historische (also reale) Mission erfüllt zu haben, und so dem Feind (Hitler) Deutschland eine wichtige Niederlage beigebracht zu haben. Gerade hier in Deutschland ist es eine besondere Unverschämtheit, solch eine Anzeige zu produzieren und auch veröffentlicht zu lassen. (Wer wählt bei Ihnen die Anzeigen aus?) Viele Spieler werden gar nicht verstehen, daß sie, wenn sie dieses "Spiel" spielen, im Begriff sind, ihre eigenen Vorfahren (wenn auch nur auf dem Bildschirm) zu vernichten. Die-



Computerspiele als Verniedlichung der Gewalt oder Freizeitentspannung? Kaum ein Artikel der *POWER PLAY* konnte bisher derart zahlreiche Leser zu einer schriftlichen Stellungnahme bewegen, wie der Beitrag von Klaus Möller aus *POWER PLAY* 9/92.

ser Text hört sich vielleicht an, als ob ich absolut gegen Flugsimulatoren bin, denn der Text könnte auf viele Vertreter dieses Genres zutreffen, aber dies ist nicht der Fall. Ich bin einem guten Jagdflugzeugsimulator gegenüber durchaus aufgeschlossen, aber bei Massenvernichtungsmitteln (was sind Bomber anderes) hört der Spaß bei mir auf. Ich will keinem anderen Spieler den Spaß an einem Bombersimulator verderben, nur sollte man immer die Schrecken des Krieges im Hinterkopf behalten. *MicroProse* aber, sollte deswegen nicht ausgerechnet dieses Spiel auf dem deutschen Markt herausbrin-

gen (Lucasfilm hat das bei *SWOTL* ja auch mit mehr Pietät praktiziert), denn dies ist meiner Meinung nach keine gute Form der Vergangenheitsbewältigung.

Peter Nippen Meerbusch

Gewaltinflation

Ich selbst kann mir auch nicht vorstellen, daß ein jugendlicher im ehemaligen Jugoslawien ein Kriegsspiel spielt. Doch das muß ja kein Argument dafür sein, daß man kein Kriegsspiel spielt. So gesehen ist es doch unmöglich, noch ein Spiel zu spielen, ohne daß einen sein Gewissen beim Schopfe packt. Fast in jedem Computerspiel kommt Gewalt vor: Sei es *Amberstar*, *Dragonflight*, *Elvira 1 und 2*, *Falcon*, *F-16*, *Future Wars*... Ich selbst habe begeistert *Amberstar* gespielt und ganzen Monsterhorden den Garaus gemacht. Auch fliege ich gerne mit der *F-16* einen Einsatz und lehre einem LKW-Konvoi das Fürchten. Doch deswegen bin ich noch keine Spur gewalttätiger geworden.

Hennk Schmeider-Exke Felsenbach

Weit hergeholt

Ich glaube kaum, daß es den Spielern von Spielen mit kriegerischem Inhalt darum geht, die Schrecken des Krieges hinter dem sicheren Monitor zu erleben. Es geht wohl eher um die strategische Seite des Spiels, als sich beim Abschießen von Soldaten in Spielen wie *P.O.W.* oder *Operation X*, auszumalen, wie schön es doch wäre, den Soldaten in der Realität blutend vor sich auf die Knie sinken zu sehen, oder bei *Battle of Britain* und *S.W.O.T.L.* Spaß daran zu haben, wie Menschen in ihren Städten zusammengepöbel werden. Den Zusammenhang, den Herr Möller zwischen der Entwicklung der Welt, dem schrecklichen

Krieg in Jugoslawien und den angeschlossenen Computerspielen sieht, kann ich leider nicht nachvollziehen. ... Herr Möller tut gerade so, als würden Kriege aufgrund von Computerspielen ausbrechen. Er geht sogar so weit, den Programmieren solcher Spiele indirekt eine Mitschuld an achttausend Toten in Jugoslawien zu geben. Abgesehen von den Spielen, in denen das "Abschlachten von Soldaten und Zivilisten" zum Spielprinzip erhoben wird (und davon gibt es wohl nur noch sehr wenige, wenn nicht sogar überhaupt keine neuen mehr), kann ich keinen Konflikt darin sehen, für den Frieden einzutreten und trotzdem zu Hause eine Runde mit meiner F-16 zu drehen. Meines Wissens wird der Frieden dadurch nicht gestört.

Michael Mohrman, Dortmund

Michel Mohrman, Denmark

Sündenbock

Herr Möller trägt mit seiner Argumentation zur allgemeinen Verblödung des "einfachen Burgers" bei, der ohnehin die Auffassung vertritt, es handle sich bei Computerspielen ausschließlich um Ballerspiele. Daß man aus Computerspielen auch was lernen kann, bleibt daher unerwähnt. Von Spielen wie Sim City, Sim Earth oder ähnlichem hat Herr Möller vermutlich noch nichts gehört.

Grundsätzlich muß man sich der Tatsache bewußt sein, daß die Welt nicht nur aus Friede-Freude-Eierkuchen besteht. Daran haben die Programmierer den geringsten Anteil. Aggressivität entsteht, wie von Michael richtig angesprochen, durch Perspektivlosigkeit, ausgelöst in erster Linie durch unfähige Politiker, Jugendliche, denen die Zukunft verbaut

wird, Mieter und Mieterinnen, die von skrupellosen Spekulanten unter Duldung des Staates wie Vieh verkauft werden, EG — Deutschland, wo mit einer maßlosen Verschwendungssucht und Großmachttätigkeiten, bei denen wieder nur die ohnehin Reichen verdienen, eine Gesellschaft, wo der "kleine Mann" mehr und mehr auf der Strecke bleibt. Dies löst Aggressivität aus, nicht aber das Computerspiel.

Was sich heute in Sarajewo und Restjugoslawien abspielt, ist ein jahrhundertalter Konflikt, der schon zu Zeiten der Habsburger akut war. Mir ist gänzlich unbekannt, daß es damals auch schon Programmierer von Ballerspielen gab. Ein friedliches Europa ist seit jeher ein Traum, daher ist wenig verständlich, daß nun der Computer an allem Schuld sein soll. Möller – suchen Sie sich einen anderen Sündenbock in Form eines Kohl, Bush, Karadzic, Milosevic oder meinetwegen Rabin oder Hussein. Für diese Welt von heute gibt es viele Väter, aber bei keinem von denen gibt es einen Ausschaltknopf wie am Computer.

Gunther Ebermann, Berlin

Stichwort Verantwortung

Der Streif: — Es geht um die Wechselwirkungen zwischen der Gesellschaft und diversen Medien wie Fernsehen, Kino, Literatur und eben auch Computerspielen. Leider finden sich in der **POWER PLAY** nur die extremen, undifferenziertesten Standpunkte, die es meines Erachtens in dieser Diskussion

DIE ZDF-KOLUMNE

LESER KONTROVERS

[illegible]

8038 Größenze

Versand Service GmbH

Freight&Airfare[illegible]

Preprints Archive

Amiga Zubehör

Sega Mega Drive

* = Bei Drucklegung noch nicht lieferbar - Irrtum vorbehalten
Liste gegen frankierten Rückumschlag Bitte Compüterny geben
Versandkosten Nachnahme plus DM 9 00
Vorkasse im Inland nur per Eurocheck plus DM 8,00
Ausland nur Vorkasse gegen Eurocheck plus DM 20 Versand
VARE AB DM 200,- BESTELLWERT NUR IM INLAND VERSANDKOSTENFREI!
ESTELLANNAHME Montag - Donnerstag 9⁰⁰ - 18⁰⁰, Freitag 9⁰⁰ - 17⁰⁰

gibt. Herr Möller meint, das Medium Computerspiel beeinflusst bis zu einem gewissen Grad den Spieler, respektive die Gesellschaft; den umgekehrten Weg scheint es bei ihm nicht zu geben. Michael postuliert die Medien als Reflexion der Realität, die virtuellen Helden als Abbild der Realwelt. Die beiden *POWER PLAY*-Redakteure sind dabei auf das Image der Computerspieler bedacht und leugnen schlichtweg die Beeinflussung der Spieler durch Programme — in welche Richtung auch immer.

Die Wechselwirkungen: Das Stichwort, das für mich eine Lösungsmöglichkeit dieser ethischen, moralischen Probleme des Zeitalters der Massenmedien darstellt, heißt: Verantwortung. Ich halte zum Beispiel die Praktiken mancher deutscher Privatsender für äußerst verantwortungslos: Serien für Erwachsene, Spielfilme, aber auch keineswegs kindgerechte Zeichentrickserien werden am Vormittag und frühen Nachmittag ausgestrahlt, wo gerade kleinere Kinder zu Hause vor dem Fernseher sitzen. Aber auch in diesem Fall — denn ich glaube sehr wohl, daß der ständige Konsum solcher Programme das Gefühlslernen der Kinder beeinflusst, kann man die Schuld nicht allein den Fernsehsendern in die Schuhe schieben. Auch die Eltern haben eine große Verantwortung bei der Frage, was die Kinder im Fernsehsender ansehen dürfen und was nicht. Wenn die Eltern den Kindern alles erlauben, werden sich die Kinder (fast) alles ansehen und die Programmierer alles senden. Ich habe das Beispiel der Fernsehsendungen gewählt, um zu zeigen, daß das Problem vielschichtig ist und sich auf mehreren Ebenen abspielt. Es läßt sich das Schema aber auch auf Computerspiele umlegen, auf Programmierer, Designer und Spieler. Jeder hat eine Verantwortung sich selbst und den anderen gegenüber. Das heißt nun aber auch zum Beispiel, daß Gewalt, wenn sie gezeigt wird, real, mit all ihren Konsequenzen dargestellt werden muß: Das Töten darf nicht klinisch sauber, schmerzfrei oder gar schön sein, ob jetzt im Film, am Computerbildschirm oder in den Fernsehberichten über den Golfkrieg. Man setzt uns

gerade in Computerspielen ständig Pseudowirklichkeiten vor und deklariert sie als Realitäten oder zumindest als realitätsnah, obwohl sie das absolut nicht sein können. Darin sehe ich die größte Gefahr: Die Vereinfachung der realen Welt auf die Dimensionen des Monitors, und ich glaube, daß sie uns selten noch bewußt wird. Erwachsene, reife Menschen sollten diese Vereinfachungen mit Hilfe ihrer Erfahrung kompensieren können. Junge Menschen können auf solche realen Erfahrungen noch nicht zurückgreifen und machen stattdessen Pseudoeindrücke in irgendwelchen virtuellen Welten.

Das Fazit: Die gesamte Unterhaltungsbranche haben wir uns ja nur zum Zwecke der Flucht aus der Wirklichkeit geschaffen. Musik, Kino, Computer, Bücher, alles ist Ablenkung von der Wirklichkeit, und es ist wichtig, darüber nicht die realen Begebenheiten aus den Augen zu verlieren, sich nicht selbst aufzugeben. Beim derzeitigen Zustand unserer Welt wurden wir es ohne diese Ablenkungen nicht mehr aushalten. Wir dürfen uns aber nicht zurücklehnen und Nichtstun — dazu haben wir eine zu große Verantwortung. Manfred Jungblut, A-Friedrich

Etwas gewagt

Computerspiele als paramilitärische Ausbildung? Ausländerhaß als Folge subliminaler Indoktrination durch Softwarehersteller? Der Amiga als finale Waffe des Westens gegen den ehemaligen Ostblock und Bürgerkriegs-Ände in Restjugoslawien? Diese Thesen scheinen doch etwas gewagt.

Und selbst wenn sie greifen, diejenigen, die jedes Baller- und Metzelspiel als "geil" einstufen, erreicht Herr Möller mit seiner Kolumne nicht. — Und die, welche zwischen Töten um des Tötens Willen und dem Sachzwang, z.B. bei militärischen Flugsimulatoren oder Strategiespielen entscheiden, bzw. ihr eigenes dezidiertes Urteil über die Qualität eines Spiels bilden, mithin zwischen dumphem Zeittotschlagen und intelligenter Unterhaltung unterscheiden können, die ärgert er mit solch undifferenziertem Oberlehrerschreibsel, nur: Ohne etwas zu bewegen.

— Hoyerswerda gab es schon öfter in der Vor-Computer-Ära der Menschheit (nicht nur der Deutschen) in größerem Stile, als wir uns das vorstellen können (oder wollen). — Ich bezweifle außerdem, daß die Iren, die sich z. T. in Bosnien oder Berg-Karabach gegenseitig die Hölle eines Bürgerkrieges beschern, um die Macht an sich zu reißen (und um nichts anderes wird dieser Krieg geführt) jemals in ihrem Leben einen Computer (Ausnahme: den ihrer Waffensysteme) gesehen oder z. B. Gunship gespielt haben. Ihre "vormilitärische Ausbildung" wurde mitnichten virtuell, sondern ganz handfest in der "Volksarmee" an echten Waffen betrieben. Die Flugbahnen ihrer schweren Artillerie rechnen sie vermutlich auch noch ganz gut mit Papier und Bleistift aus. Mal ehrlich, Herr Möller, es gibt schlimmere Dinge, über die es sich lohnt Kritik zu üben — gehören schlechte Computerspiele in Zeiten aufkeimender Nationalismen, realer Kriege "vor unserer Haustür" und wachsender Armut wirklich dazu?

Ernst Georg Schmid, Muhlheim

Leserschelte

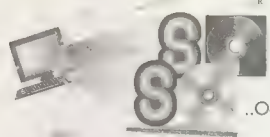
Ich verfolge schon lange mit Interesse die Diskussionen in den Leserbriefdecken verschiedener Computerzeitschriften zum Thema Gewalt in Computerspielen, aber heute wäre mir fast der Kragen geplatzt. Da gibt endlich mal jemand eine sachliche, gut fundierte Meinung von sich, und ihr wißt nichts Besseres, als ihn der Polemik zu beschuldigen. Dabei ist es genau umgekehrt: Während Klaus Möller seine Argumente klar begründet, versucht ihr, ihn mit Eurer Standardantwort zu widerlegen. Ohne auf seine Argumente einzugehen, sagt ihr, daß Computerspieler zwischen Realität und Spiel unterscheiden können. Dabei hat er das niemals bestritten. Das, worum es Herrn Möller (und auch mir) geht, ist die wissenschaftlich erwiesene Tatsache, daß Menschen, die oft durch Filme (oder auch Computerspiele) mit Gewalt konfrontiert werden, mit der Zeit abstumpfen. Das hat nichts mit fehlender Intelligenz oder Kritikfähigkeit zu tun, sondern damit, daß Menschen, die Gewalt gewohnt sind, viel eher bereit dazu sind, diese selbst auszuüben. Zumal viele Computerspieler noch Kinder sind, deren Meinung und Denken tatsächlich noch nicht so gefestigt sind, wie bei einem Erwachsenen und sich deshalb auch leichter beeinflussen lassen. Durch diese Abstumpfung wird die Hemmschwelle zur Gewalt viel niedriger, und genau das hat Herr Möller auch geschrieben. Übrigens würde mich interessieren, wieso ihr versucht, ihn mit allen möglichen Mitteln lächerlich zu machen. Er hat nirgendwo geschrieben, daß Computerspiele die Urheber aller heutigen Gewalt sind, auch wenn er sich verständlicherweise nur über dieses, sein Fachgebiet äußert. Genauso wenig hat er behauptet, daß alle Computerspieler brutal sind, sondern hat von (Gott sei Dank) wenigen Ausnahmen gesprochen. Somit ist Eure Verallgemeinerung über "blutrünstige Monster" hinfällig, da längst nicht alle Spieler diese brutalen Spiele spielen. Übrigens: Ich bin leidenschaftlicher Computerspieler mit den Lieblingsgenres Adventure und Rollenspiel, bin aber auch einem guten Actionspiel gegenüber nicht abgeneigt. Ich denke außerdem, daß ein gewisses, natürlich möglichst kleines

DIE ZDF-KOLUMNE
LESER KONTROVERS

Wenn auch Sie ein SOFT & SOUND Geschäft in Ihrer Stadt eröffnen möchten, rufen Sie uns an: Telefon: 0211/63 30 06

SOFT & SOUND OHNE ENDE ? MIETEN MACHTS MÖGLICH !

Bei SOFT & SOUND kann man die neuesten Computerspiele (Original mit Anleitung) einfach mieten*.



Deshalb zu Hause testen und dann neu und originalverpackt bei SOFT & SOUND kaufen.
..Oder einfach zurückgeben.

WIR VERMIETEN COMPUTERSPIELE

Für AMIGA ATARI · IBM C64 GAMEBOY GAMEGEAR MEGADRIE SEGA KONSOLEN

Hardware

- AMIGA 500 Speichererweiterung**
- auf 2.5 MB 222,- DM
 - auf 2.5 MB mit Uhr 248,- DM
 - auf 1 MB 59,- DM
 - auf 1 MB mit Uhr 69,- DM
 - Laufwerk 3.5 139,- DM

Soundblaster 2.0 dt. Version
jetzt nur **199,- DM**

mit CMS CHIPS
jetzt nur **269,- DM**

Soundblaster pro 3 dt. Version
jetzt nur **398,- DM**

mit Windows 3.1
jetzt nur **498,- DM**

Adlib compatible Soundkarte
jetzt nur **129,- DM**

Kaufen Sie nicht die Karte im Sack! Mieten Sie Ihre neue Soundkarte Probe

Testsieger "ATI FX Stereo" m. Boxen, Soundkarte nur 279,- DM
Newcomer "Media Concept 2.0" Soundkarte nur 189,- DM
Soundblaster 2.0 Compatible

BI TURBO SYSTEM 68020 Turbokarte für Amiga 500 nur 399,- DM

BI TURBO SYSTEM 68020 Turbokarte
mit 32-Bit RAM mit 1 MB nur 499,- DM

BI TURBO SYSTEM 68020 Turbokarte
mit 32-Bit RAM mit 4 MB nur 699,- DM

COPROZESSOR 68882 (20 MHz) zum Aufrüsten nur 179,- DM

Amiga 500 externe Festplatte
105 MB · 15 ms · 8 MB RAM Option nur 899,- DM

Hier finden Sie SOFT & SOUND in ganz Deutschland:

- | | | | | | |
|---|---|---|---|---|--|
| W-1000 Berlin 45
Oderstr. 13
Telefon auf Anfrage
W-1034 Berlin
Bismarckstr. 23
Tel. 030/5870267
O-1071 Berlin
Rahdenberg 6
Tel. 030/445 440
O-1330 Schwedt/Oder
Rangstr. 8
Tel. 0333/31620
W-2000 Hamburg 76
Breitenwerder 57
Tel. 040/724633
W-2000 Hamburg 13
Börn Schulte 21
Tel. 040/458115
2820 W-Bremen 71
Friesenberger 54
Tel. 0421/907404
W-2000 Kiel
Steinbr. 18 (am Willmsplatz)
Tel. 0431/977046
W-2000 Oldenburg
Essewitzer Landstr. 47
Tel. 0441/501445
O-3014 Magdeburg
Braunschweiger Str. 104
Tel. auf Anfrage
W-3100 Galle
Im Fennefeld
Tel. 05141/214611 | W-3300 Braunschweig
Hohewinden 10
Tel. 0531/508231
O-3300 Schönebeck
Alte Markt 11
Telefon auf Anfrage
W-3340 Walsenbittel
Heimstättenweg 23
Tel. 0531/215 24
W-3400 Göttingen
David-Hilbert-Str. 2
Tel. 0551/46563
W-4000 Düsseldorf 30
Gruensowstr. 1
Tel. 0211/4910187
W-4040 Neuss
Hantstraße 20
Tel. 02131/278967
W-4050 Mönchengladbach
Neusser Str. 210
Tel. 02042/221554
W-4100 Duisburg 1
Ulfstr. 2.4
Tel. 0203/21084
W-4150 Krefeld
Kölner Str. 485
Tel. auf Anfrage
W-4250 Bottrop 1
Essener Str. 6
Tel. 02041/21973
W-4290 Bocholt
Nordwall 13
Tel. 02973/1184 23 | W-4300 Essen 1
Mollstr. 36
Tel. 0201/207629
W-4330 Mülheim
Delfe 47
Tel. 0208/390370
W-4350 Recklinghausen
Dortmunder Str. 21
Telefon auf Anfrage
W-4400 Münster
Ferdinandstr. 8
Tel. 0251/215 4
W-4440 Rheine
Auf dem Thie 8
Tel. 05971/2219
W-4500 Osnabrück
Petersburger Wall 17
Tel. 0541/58689
W-4600 Dortmund
Stuckumer Str. 420
Tel. auf Anfrage
W-4630 Bochum
Ferner Str. 383
Tel. 0234/531018
W-4690 Herne
Housen 178
Tel. 0235/53643
W-4770 Soest
Thieme Str. 17
Tel. auf Anfrage
W-4800 Bielefeld
Schöfholz 1
Tel. 0521/138033 | W-5000 Köln 1
Van Vollen-Str. 20 22
Tel. 0221/721806
W-5000 Köln 41
Gotteweg 149
Tel. 0221/446499
W-5300 Bonn 1
Auf dem Schellingsweg 24
Tel. 0228/625076
W-5400 Koblenz
Markenbühlchenweg 24
Tel. 06541/5142
W-5500 Trier
Zähringerstr. 1
Tel. 0651/40532
W-5600 Wuppertal
Friedrich-Ergas-Allee 296
Tel. 0202/81118
W-5800 Hagen
Bergischer Ring 5
Tel. 02331/26774
W-5840 Schwerte
Friedensstr. 2
Tel. 02304/2813
W-5860 Isernhagen 1
Hans-Becker-Str. 36
Tel. 02121/7743
W-5880 Uerdingen
Forum am Sternplatz 2
Tel. 02351/21900
W-6300 Gießen
Bühlerstr. 6
Tel. 0641/71567 | W-4348 Herborn
Westendstr. 4
Tel. 02772/41332
W-6360 Friedberg
Kreuzstr. 1
Tel. 06033/61917
W-6600 Saarbrücken
Jungstr. 4
Tel. 0681/587771
W-6650 Homburg
Karlshagen 16
Tel. 06841/75142
W-6670 St. Ingbert
Ludwig-Str. 14
Tel. 06894/38380
W-6680 Neunkirchen
ZB, 100 m
Tel. auf Anfrage
W-6750 Kaiserslautern
Fankrater 12
Telefon auf Anfrage
W-6800 Hamm
Jungbusch Str. 3
Tel. 0621/101203
W-7000 Stuttgart 40
Stoffhäuser Str. 45
Tel. 0711/821487
O-7033 Leipzig
Grimmstr. 5
Tel. 0351/25747 | W-7800 Freiburg
Lehrstr. 24
Tel. 0761/21111
W-7850 Lennarz
Kreuzstr. 104
Tel. 0781/21111
W-8000 München
Rocherbachstr. 33
Tel. 089/730176
W-8340 Deggendorf
Metzgerstr. 5
Tel. 0991/70176
W-8500 Nürnberg
Friedenstraße 37
Tel. 0911/467744
W-8700 Würzburg
Bergstr. 2290
Tel. 0931/2290
W-8900 Augsburg
Hans-Dittmer-Str. 17
Tel. 0821/361991
W-8940 Kempten
S. 100 m
Tel. 0831/17762
O-9102 Limbach-Oberfornbach
Quana 1
Telefon auf Anfrage |
|---|---|---|---|---|--|

SOFT & SOUND Versandzentrale, Rethelstr. 130, 4000 Düsseldorf 30, Tel.: 0211/633006

*Verleih auch an Kinder und Jugendliche (mit Zustimmung der Erziehungsberechtigten). Der Verleih von Spielen per Post ist leider nicht möglich.

Maß an Gewalt erträglich ist (welches Rollenspiel kommt schon ohne Kämpfe aus?). Aber ich finde, daß es ein Unterschied ist, ob man ein Icon mit dem Symbol für "Zuschlagen" anklickt und daraufhin die Meldung erhält, daß man einen Orc getötet hat, oder ob man den Kampf, natürlich mit spritzendem Blut und aufschreiendem Gegner, mit Hilfe des Joysticks selbst führt. Hierauf sollte in Tests deutlich hingewiesen werden, da es sicher auch einige Actionspielefans gibt, die nicht auf herausgehende Gedärme stehen. Nichts für ungut, aber Ihr solltet noch einmal ruhig und sachlich über Herrn Möllers und meine Argumente nachdenken, bevor Ihr noch einmal derart unbegründet und lächerlich über jemanden herzieht.

Korsten Rötting, Hoderaru

Bekenntnis

Mit ausgesprochener Genugtuung habe ich die letzte Klaus Möller-Kolumne vernommen. Bewies dieser Artikel doch ein weiteres Mal, daß Euer Magazin mehr als nur ein Testheft ist. Sondern auch ein Forum für kontrovers geführte Diskussionen.

Klaus Möller versteht es zu provozieren. Indem er zum Rundumschlag gegen die Computerspieler ausholt und so artverwandte Themen wie Krieg in Bosnien mit dem leidigen Thema Kriegsspiele verbindet, teilt er die Spielefans in die "Guten", die keinem Sprite auch nur ein Pixel-Haar krümmen und die "Unmoralischen", die sich nicht davor scheuen, den moralischen Verfall der Menschheit durch das Spielen von konfliktthaltigen Spielen zu beschleunigen. Doch hier gilt es zu trennen, und es fällt schwer, bei der Reaktion auf Klaus Möllers Artikel nicht selbst allzu polemisch zu werden. Krieg am Bildschirm und das barbarische Morden an allen Ecken und

Enden der Welt zu vergleichen, ist nach meiner Ansicht nicht statthaft. Aus Schreckensbildern, die jeden Tag über den Bildschirm flimmern und mit wenig Hintergrundinformationen ausgestatteten Beschreibungen von Kriegszielen bräut Herr Möller eine trübe Suppe, die eine unbefangene Beurteilung unmöglich macht. Ich erzähle keinem Freak etwas Neues, wenn ich darauf hinweise, daß sowohl das Vermögen gegnerischer Sprites, als auch das Verrücken von Einheiten in Szenarien wie Command H.Q. einen Heidenspaß machen kann und in keiner Weise das von unseren Lehrern mühsam aufgebaute humanistische Weltbild zerstört. Ich möchte mich hier ganz offen dazu "bekennen", daß ich besonders gerne mal in die Haut eines Generals von dieser oder irgendeiner Fantasiewelt schlüpfte und meine Eroberungsgelüste dort auslebe, wo sie niemanden anderen als dem Computer oder meinem menschlichen Mitspieler wehtun. Er ist übrigens auch nach etlichen Runden noch ein guter Freund von mir.

Sebastian Spyr, Berlin

Glauben Sie wirklich?

Ich, 16jähriger Schüler eines Gymnasiums, gehe jeden Abend mit meinem Baseballschläger auf die Jagd. An den guten Grafikfähigkeiten und Stereosound meines Amigas ist zwar etwas dran, doch in der Wirklichkeit ist alles nochmal so gut, und außerdem genieße ich es, hinterher das Blut von meinem Baseballschläger abzulecken. Glauben Sie wirklich, Herr Möller, daß wir Jugendlichen so denken?

Es ist vielmehr so, daß die Gewalt und die Zerstörungswut der Jugendlichen daher kommen, daß sie Angst haben, sie könnten ihre Arbeit

verlieren oder sie bekommen erst gar keine. Dann fällt der Blick auf die Ausländer, Aussiedler und Asylanten (die alle in einen Topf geworfen werden), dann kommt noch der Glaube dazu, denen gehe es viel besser als uns, die bekamen unsere Steuern, "ne Wohnung, nähmen unsere Arbeit weg. — Daher kommt die Gewalt, und bestimmt nicht daher, daß sich ein paar Computerfreaks abends zum Rambo-Spieler treffen und auf Ausländerjagd gehen.

Michael Lorenz, Braunschweig

Tod am Fließband

Natürlich gibt es Computerspiele, in denen man die Aufgabe hat, Pixelmännchen zu meucheln und fiktive Gegner zu erledigen. Manche dieser Computerspiele wurden von einer Gruppe sogenannter Fachleute deshalb auch als für den jugendlichen Computerfreak untauglich erklärt, und Werbung und Vertrieb für diese Programme stark eingeschränkt. Auch gibt es Computerspiele, die gezielt Aggressionen gegenüber bestimmten Bevölkerungsschichten schüren, und diese Programme sind sicherlich zurecht verboten (z.B. Nazispiele), doch ist der Computer wohl nicht das einzige Informations- und Unterhaltungsmedium, mit dem so etwas möglich ist. Wie ist es denn z.B. im Kino? Da werden Millionenbe-

träge dazu verwendet, irgendwelche Personen möglichst effektiv und erschreckend sterben zu lassen. Sogenannte "Antikriegsfilme", wie zum Beispiel "Apocalypse Now", "Die Brücke von Arnhem", "Platoon", um nur einige zu nennen, sind im Grunde genommen doch eine erstklassige Anleitung, um sich des ungeliebten Nachbarn oder Asylbewerbers (um einige Beispiele des Herrn Möller aufzugreifen) auf mannigfaltige Weise zu entledigen. Diese Filme zeigen den Tod am laufenden Band, und sind meiner Meinung nach mindestens genauso gut dazu geeignet, gegenüber Gewalt abstumpfen zu lassen und Aggressionen aufzubauen wie Computerspiele. Sie haben dazu noch den Nachteil, daß man angestaute Aggressionen nicht abregieren kann, (es sei denn, man verprügelt den Filmvorführer, doch das ist strafbar), was bei Computerspielen durch das teilweise recht stumpfsinnige Geballere möglich ist. Auch im heimischen Fernsehen nimmt die Gewalt offensichtlich zu. Verschiedene Krimiserien kommen doch größtenteils ohne irgendeine Form der Gewalt überhaupt nicht aus. Die Serien bezeichnen man dann auch noch als "Unterhaltung"! Weiter geht es in den Nachrichten: Durch eine besonders gute Berichterstat-

DIE ZDF-KOLUMNE
**LESER
KONTROVERS**

VIRTUAL REALITY, CYBERPUNK, HACKING

CYBERSPACE

INFOS BEL CYBERTRADE
POSTFACH 246
CH- 9435 HEERBRUGG

POWER TIPS



Heft
11/92

**ZUM
SAMMELN!**

Power-Tips

Computerspieletips

1869	80
A-Train	84
A-Train	87
Addams Family	74
Cube-X	86
Das schwarze Auge	88
Fire & Ice	70
First Samurai	70
Guy Spy	78
Jack Nicklaus	77
Legend of Kyrandia	75
Parasol Stars	77
Patrizier	87
Sensible Soccer	78

Storm Master	77
Wolfchild	81

Dr. Bobo antwortet

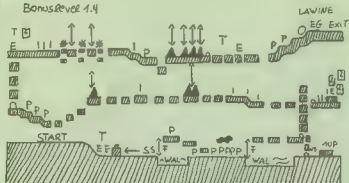
Planet's Edge, Imperium, Ultima 5, Chuck Rock, Space Quest 4, Chaos Strikes Back	89
--	----

Videospiele Tips

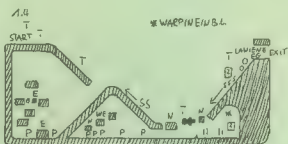
Krusty's Fun House	90
Legend of Mystical Ninja	92
Prince of Persia	90
Sim City	94
Slider	94
Thunderforce 4	92
Track Meet	92
Wonderboy 5	96
Clue-Book	
Ultima 7 Teil 2	98

Verlag Markt & Technik
Redaktion POWER PLAY
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar bei München

Bonuslevel 1.4



1.4



2.1



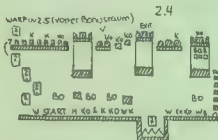
2.2



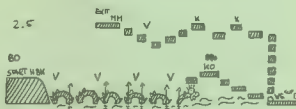
2.3



WARP IN 2.5 (VONER Bonusraum)



2.5



Legende Level 2.

- H=Hase
- V=Vogel
- S=Spinne
- M=Maus
- W=Wurfe
- F=Fisch
- W=Wurm
- Kr=Krokodil
- K=Kämpfer
- Ko=Kornfeld
- Bo=Baumstütze
- W=Wurfe
- GW=Gewitterwolke
- BK=Bonuskugel
- Δ=Schalter
- =Bonusblock
- ⬆=Extremleben
- ⬆=Steine, die erst nach Behebung oder Beschädigung sichtbar sind

3.1



3.2



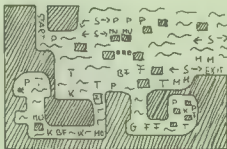
Bonuslevel in 3.2

* WARP IN 3.4 (vorher Bonuslevel)

33



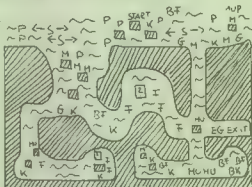
Legende (Level 3):
 Ok - Bonuskugel
 P - Pränze
 F - Feld
 T - Tintenfisch
 BT - Boss Tintenfisch
 K - Kreuz
 H - Hof
 S - Südküste
 M - Mäusel
 G - Gewässer
 B - Bonusblock
 AUP - Extrablau
 ~ - Wasser
 EG - Endgegner



Bonuslevel in 3.3



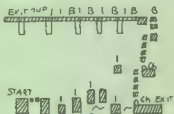
34



41



Bonuslevel in 4.2



42

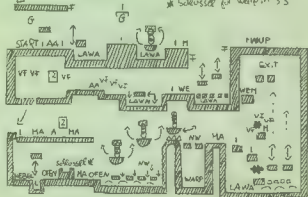


Bonuslevel in 5.1

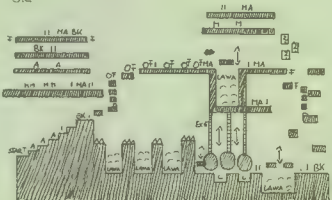


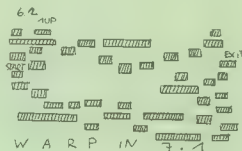
51

* Schlüssel für WARP in 5.3

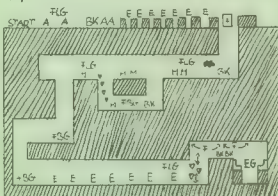


52





7.1



Legende Level 7

- A = Agypte
- FLG = Feuertopf
- M = Mummie
- E = Erdhornden
- FLG = Feuertopf
- F = Fälsche
- BK = Bonuskugel
- = Bonusblock
- EG = Endgegner
- = Wurm

Fortsetzung von Seite 70

Kämpfer nicht ganz unproblematisch, da nur von hinten zu erledigen. Vorsicht, Käferball!

Level 3

Brillenfischen und Piranhas besser aus dem Weg gehen.

Taktik für den Endgegner: Mit der nötigen Ausdauer kein Problem. Besorgt Euch eine durchschlagende Extrawaffe.

Level 4

Vorsicht vor den Indianern und den heransturmenden Tigern.

Taktik für den Endgegner: Phase 1. In der ersten Phase schießt der Endgegner in der Luft einen Feuerstrahl auf Euch ab. Um diesem zu entgehen, solltet ihr, wenn der Gegner in der Luft ist, unter das Halsstück laufen. Wenn der Bursche landet, ducken! Nun schnell unter dem Hals hervor-

laufen, auf das Halsstück zielen und schnell wieder zurück. Einige Male wiederholt, ist die erste Phase des Endgegners vorbei.

Phase 2. Der Gegner schießt mit Pfeilen. Ihr lauft ganz nach rechts an den Bildschirmrand. Geduckt könnt ihr dort von den Pfeilen nicht getroffen werden. Hochspringen, einige Schüsse auf den Schwanz abgeben und wieder ducken. Diese Übung so lange wiederholen, bis auch Phase zwei vorbei ist.

Level 5

Die Magier sind hier besonders gefährlich, da sie Indianer produzieren.

Taktik für "Auge" im Bonuslevel von 5: Phase 1. Postiert Euren kühlen Kojoten genau auf der am linken Bildschirmrand eigenden Plattform und aktiviert eine "Mega-Wau-Wau" Waffe.

Phase 2. Bleibt auf Eurer Plattform bis das Auge mit brennenden Brocken nach Euch wirft. Jetzt schnell auf die zweite Plattform springen, die nach rechts oben ansteigt. Schnell einige Schüsse abfeuern und wieder zurück nach links. So oft wiederholen, bis das Auge genug hat.

Level 6

Der Selbstbedienungsladen: Alles gründlich absuchen und Extras und zwei Extraleben einsammeln. Was will man mehr?

Level 7

Jetzt wird es richtig gefährlich. Vorsicht vor den Erdhörchen!

Taktik für den Endgegner: Phase 1. Immer auf den gegenüberliegenden Stuhl springen. Dann in Richtung Gegner schießen. Sobald der Gegner die Hand hebt, zurück auf Euren Stuhl und über die Feuerbälle springen.

Phase 2. Stellt Euch wieder auf einen Stuhl. Schießt auf das Gesicht der Feuerballsammlung. Bleibt immer in Bewegung und springt schnell über die Feuerbälle. Ausweichend mit der nötigen Übung ist auch diese Obermoltz zu schaffen.

The Addams Family

Die schaurig-schöne Addams Familie hat es Euch angetan. Renate Lomschke aus Quickborn schickt uns ausführliche Ratschläge für die Geisterjagd.

Die Codes:

81Y1M

Ein zusätzliches Energieherz (Vogel auf dem Baum besiegt)

71J14:

Ein weiteres zusätzliches Energieherz (Schneemonster besiegt)

72R1K:

Tochter Wednesday befreit

VZEKE:

Sohn Pugsley befreit

VGJ1Y:

Onkel Fester befreit

VLKKV:

Oma befreit

Tips:

Das Wichtigste ist, sich zuerst die Extra-Energie-Herzen zu besorgen. Wenn man durch



die Geheimtür im Treppenhaus geht, gelangt man in einen Raum (Raum 1), in dem es zunächst einmal drei Extraleben gibt!

In diesem Raum gibt es wiederum eine Geheimtür, die in ein weiteres Treppenhaus führt (Raum 2).

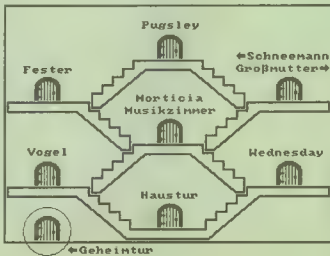
Zuerst besorgt man sich den Schuh aus Tür 3, mit dessen Hilfe man nun den "Faz-Chopter" aus Tür 2 erreichen kann. Jetzt geht man sehr schnell — der "Faz-Chopter" bleibt einem nämlich nur kurz erhalten — durch Tür 1 und fliegt zu der Tür in der zweiten Etage. Hinter dieser Tür befinden sich sage und schreibe 19 Extraleben! Hinter Tür 4 verbirgt sich noch ein weiteres Extraleben und hinter Tür 6 findet man 24 Energieherzen. Durch Tür 5 gelangt man zurück in das Haupttreppenhaus.

Zwischen den einzelnen Levels kann man seine Energie auffüllen, indem man vor dem Haus mit dem "Faz-Chopter" in die beiden Schornsteine fliegt (beliebig oft wiederholbar).

Am Ende des Geheimanges, den man betritt, wenn man im linken Schornstein rechts unten aus dem Bild springt, findet man fünf Extraleben.

Wenn man im rechten Schornstein links unten aus dem Bild geht, gelangt man zu drei weiteren Extraleben.

In dem Level, in dem sich der Ofen befindet, hüpf man



The Addams Family



rechts oben aus dem Bild, um ein Extraleben zu ergattern.

Satte vier Extraleben gibt es, wenn man im "Continue"-Screen links aus dem Bild läuft.

Auf dem Weg zu Onkel Festers Befreiung kann man ruhig einmal in das Maul des Eisbärfells laufen, das keine Schüsse abgibt, denn dort findet man drei Extraleben und Energie.

Wenn man auf das Buch mit dem Titel "Drop-In" klettert und den Joystick nach unten drückt, fällt man in einen Raum, in dem es ein Extraleben und Energieherzen gibt.

Über der Tür, die zu dem Endmonster führt, das Pugsley bewacht, befindet sich ein Extraleben verbirgt.

Rechts vom Haus befindet sich ein Loch im Boden, das zu den unterirdischen Gewölben führt. Wenn man nach dem ersten unterirdischen Levelabschnitt wieder an die Oberfläche geht, steht man vor der Rückseite des Hauses. In den Schornsteinen sind jetzt neue Boni versteckt. Geht man im linken Schornstein rechts aus

dem Bild, findet man zwei Extraleben. Geht man nach dem ersten unterirdischen Levelabschnitt nicht an die Oberfläche, sondern nach rechts durch die Wand, so gelangt man zu weiteren unterirdischen Gewölben, in denen insgesamt elf Extraleben versteckt sind.

Im folgenden Levelabschnitt befinden sich zwei weitere Extraleben direkt auf dem Weg. In den Levelabschnitt, in dem man jetzt kommt, kann man auch gelangen, indem man durch die Tür des Baumes geht, auf dem der Vogel sitzt. In diesem Abschnitt findet man rechts oben drei Extraleben,

die man am besten erreicht, wenn man sich von links unten einen "Fez-Chapter" besorgt (geht aber auch ohne).

Im weiteren Verlauf des Levels findet man einen unterirdischen See. Taucht man nach links unten, findet man vier Extraleben, taucht man hingegen nach rechts unten, kann man nur ein Extraleben kassieren.

Bevor man über die zwei beweglichen Plattformen in den nächsten Abschnitt gelangt, sollte man links von der ersten Plattform hinter der Wand verschwinden (Extraleben!). Dieser Weg führt weiter zum Friedhof, auf dem Wednesday gefangen ist.

Um das Spiel bequem zu schaffen, sollte man sich, bevor man ein Familienmitglied rettet, ca. 45 Extraleben besorgen, die entsprechende Person dann retten, sterben, den eben erreichten Code eingeben, seine Leben wieder auf 50 aufstocken, die nächste Person retten usw...



Tip aus der Redaktion: The Legend of Kyrandia

Streckenweise ist der Adventure-Neuling von Westwood-Studios ganz schön knackig. Die Simpelbedienung hat leider ein paar Tücken, wenn's um Hinweise zu Puzzles geht. Deshalb plaudern Volker und Michael, nach langen Nächten vor dem Monitor, aus dem Tips-Nähkästchen.

Das erste Puzzle, das Brandon vor so manches Problem stellen dürfte, ist das "Birthstone"-Puzzle. Ihr benötigt insgesamt vier verschiedene Edelsteine, die in die goldene Schale geworfen werden müssen. Den ersten Stein findet Ihr am Grund der Quelle — ein Klick auf den Bach genügt. Stein Nummer zwei ist der Diamant, der dritte ist ein gelber Topaz (findet Ihr im ersten Gebiet — Ihr müßt wieder zurückgehen), Stein vier ein Rubin vom Baum.

Alle anderen Rätsel sind recht simpel: Schnappt Euch eine Haselnuß, einen Tannen-

Raum 1:



Raum 2:



Parasol Stars

Ein Super-Cheat für **Parasol Stars** gefällig? Timo Dähnrich und John Wenzel aus Berlin helfen weiter. Wenn man im

Spiel "A WORD" (Leerzeichen nicht vergessen) eingibt, dann ist die Tastatur mit ultraviolen Cheاتفunktionen belegt.

Taste
F1-F10
X
Y
L
V
T
C
M
B
D

Planet anwählen
Extra Planet
Level bzw. Endgegner wählen
Ein Leben dazu
Stage Clear
Stage Clear (Smart Bomb)
Ein Credit dazu
Miracle
aktuelle Bonusrunde
Alle Gegner sind vernichtet
Für Selbstmörder

Jack Nicklaus Signature Edition (MS-DOS)

Profigolfer Alexander Weiss aus Göttingen arbeitet erfolgreich an seinem Handicap und hilft Neulingen aus der Klemme.

Wenn man ein Turnier spielt und ein Schlag völlig danebengeht, kann man ja leider den "Mulligan" nicht bemühen. Aber wenn man abspeichert (Options-Menü, Return to Clubhouse, Save Game) und dann "Resume saved Game" anwählt, darf man nochmal dieselbe Bahn von vorne spielen. Wichtig: Man darf auf keinen Fall den Ball einlochen, dann ist die Chance vertan.

Storm Master

Mit den folgenden Taktiken von Alexander Töde aus Wedel dürfte kein Level von **Storm Master** mehr ein Problem sein: — Mit nahezu dem gesamten Anfangskapital sollte Fleisch, Weizen und Honig im Verhältnis 2:1:1 gekauft werden, die wissenschaftlichen Schulen und die Unterhaltungen gering gefördert werden.

— Im nächsten Monat werden die durch diese Handlung erhöhten Steuern eingezogen und der ganze Vorgang wiederholt. Mit dem Restgeld sollten immer Koopler gekauft werden, bis in jeder Stadt ein oder zwei davon stehen.

— Das ganze Spielchen macht man so lange, bis man mehr als 200 Tonne Fleisch, 1000 Tonne Weizen und 1000 Ton-

nen Honig hat und die Budgets für Schule und Unterhaltung auf mindestens 50 KAA sind. — Mit den so über 3000 KAA gestiegenen Steuerleistungen pro Stadt kann man nun mühe-los alle zwei Monate eine Armada bauen, einsetzen und bis zu zwei gegnerische Städte zerstören.

— Gut wäre jeweils eine Armada bestehend aus etwa 160 Skruuz und mit einer Geschwindigkeit von über 100 Knoten und einer exzellenten Besatzung.

— Eine solche Armee plündert die Städte zwar langsam, zerstört die feindlichen Koopler aber schnell und übersteht etwa 15 computerberechnete Kämpfe. — Wurden anfangs genügend Koopler errichtet und bei teilweise geplünderten Städten die Budgets zusätzlich erhöht, so sind höchstens ein bis zwei Städte zerstört.

— Nun kann Sharkania durch die riesigen verfügbaren Geldmittel in kürzester Zeit besiegt werden.

Parasol Stars (Amiga)

Werner Mohs aus Hamburg hat die elfte Welt entdeckt. Wer diese Burgenwelt ausleben möchte, sollte seine Rat-schläge genau befolgen.

In der dritten Welt, in Bild vier vernichtet ihr alle Würmer bis auf einen. Dann das Herz abschließen, anschließend den letzten Wurm und von außen eine Reihe Paprika. Dann springt ihr in den Kasten und räumt dort schnell alle restlichen Paprikas ab. Los geht's in die elfte Welt.

probleme beim Lösen eines Rollenspiels?

Bei uns erhalten Sie Komplettlösungen (inkl. Plänen und Charakteren) zu (fast) allen Rollenspielen. Zum Beispiel:

Abandoned Places

Seminar

Back Rooms 1, 2

Darkspire

Eco Quest

Evans 2

Fortress

Gate of Beholder 1

Gate of Beholder 2

Gold

Indiana Jones 1, 4

King's Quest 5

Laura Bow 2

Legend

Legend of Alexander

Line of the Legend

Magic and Magic 1

Magic 1 and 2

On the

Pale, quiet 1

Prophecy of the Shadow

Rebel 1 and 2

Scholar's Adventure (M)

Spirit of Adventure

Star Trek: Enterprise

Temple of the Incubator

Time 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12

Warrior of the Sun (M)

Witcher 1

Einzigartige in Deutschland!

Bei uns erhalten Sie das erste deutschsprachige Rollenspielmagazin "Magic Worlds".

Das Magazin enthält:

— 1. Teil

— 2. Teil

— 3. Teil

— 4. Teil

— 5. Teil

— 6. Teil

— 7. Teil

— 8. Teil

— 9. Teil

— 10. Teil

— 11. Teil

— 12. Teil

Preis für eine Lösung: 25 DM plus Nachnahme 9 DM (Ausland 25 DM plus Vorname).
Bitte geben Sie bei der Bestellung die Bank für den Zahlungseinzug an.
Magie Line
Kontaktadresse: 10000 Berlin 71
Tel.: (030) 391 84 95

Computer-Software Albrecht Förster

Tel. 061 3 6436 • Mo. - Fr. 17.30-19.15, Sa. 9.00-11.30
Niederrheinischer Str. 10 6212 Kronberg 2

	AM	PC		AM	PC
Amberland			Amberland		
Amberland 1	89	89	Amberland 2	89	89
Amberland 3	89	89	Amberland 4	89	89
Amberland 5	89	89	Amberland 6	89	89
Amberland 7	89	89	Amberland 8	89	89
Amberland 9	89	89	Amberland 10	89	89
Amberland 11	89	89	Amberland 12	89	89
Amberland 13	89	89	Amberland 14	89	89
Amberland 15	89	89	Amberland 16	89	89
Amberland 17	89	89	Amberland 18	89	89
Amberland 19	89	89	Amberland 20	89	89
Amberland 21	89	89	Amberland 22	89	89
Amberland 23	89	89	Amberland 24	89	89
Amberland 25	89	89	Amberland 26	89	89
Amberland 27	89	89	Amberland 28	89	89
Amberland 29	89	89	Amberland 30	89	89
Amberland 31	89	89	Amberland 32	89	89
Amberland 33	89	89	Amberland 34	89	89
Amberland 35	89	89	Amberland 36	89	89
Amberland 37	89	89	Amberland 38	89	89
Amberland 39	89	89	Amberland 40	89	89
Amberland 41	89	89	Amberland 42	89	89
Amberland 43	89	89	Amberland 44	89	89
Amberland 45	89	89	Amberland 46	89	89
Amberland 47	89	89	Amberland 48	89	89
Amberland 49	89	89	Amberland 50	89	89
Amberland 51	89	89	Amberland 52	89	89
Amberland 53	89	89	Amberland 54	89	89
Amberland 55	89	89	Amberland 56	89	89
Amberland 57	89	89	Amberland 58	89	89
Amberland 59	89	89	Amberland 60	89	89
Amberland 61	89	89	Amberland 62	89	89
Amberland 63	89	89	Amberland 64	89	89
Amberland 65	89	89	Amberland 66	89	89
Amberland 67	89	89	Amberland 68	89	89
Amberland 69	89	89	Amberland 70	89	89
Amberland 71	89	89	Amberland 72	89	89
Amberland 73	89	89	Amberland 74	89	89
Amberland 75	89	89	Amberland 76	89	89
Amberland 77	89	89	Amberland 78	89	89
Amberland 79	89	89	Amberland 80	89	89
Amberland 81	89	89	Amberland 82	89	89
Amberland 83	89	89	Amberland 84	89	89
Amberland 85	89	89	Amberland 86	89	89
Amberland 87	89	89	Amberland 88	89	89
Amberland 89	89	89	Amberland 90	89	89
Amberland 91	89	89	Amberland 92	89	89
Amberland 93	89	89	Amberland 94	89	89
Amberland 95	89	89	Amberland 96	89	89
Amberland 97	89	89	Amberland 98	89	89
Amberland 99	89	89	Amberland 100	89	89

Weitere Titel (auch C-64, ST, CDTV, CD-ROM, Mac) und Aufträge

ESSER-SOFT KÖLN

Inh. Christa Esser

	AMIGA PC		AMIGA PC
1989	60-83	Indy 4 dt. HR	94
A Train engl.	105	Int. Sports Challenge	63
Acad of the Pacific	77	Int. Sports Challenge	63
Air Warrior	71	John Madden 2	69
B 17 Flying Fortress	93	Laura Bow 2	77
Bane of Cosmic Purgas	69	Link	76
Birds of Prey	79	Link 2	76
California Games 2	74	Link 3	76
Carl Lewis Challenge	74	Link 4	76
Centerbase	74	Link 5	76
Civil War 1945	74	Link 6	76
Dark Quest of Kyrin	64	Link 7	76
Dark Quest	66	Link 8	76
Der Patriarch	69	Link 9	76
Dan	69	Link 10	76
Danger in Master	66	Link 11	76
Dynablaster	66	Link 12	76
Espana 92	66	Link 13	76
Exodus 3010	66	Link 14	76
Eye of the Beholder 2 DV	63	Link 15	76
FS Airport & Facilities	63	Link 16	76
FS Scenery Tahiti	63	Link 17	76
Global Conquest	63	Link 18	76
Guy Spy	63	Link 19	76
Harpoon Designer	63	Link 20	76
HongKong Mahjong	63	Link 21	76
Hook	63	Link 22	76

* bei Drucklegung des Magazins noch nicht lieferbar

Wir überzeugen durch Service!

Herzlich in Amberg.
Anwesenheit der Spezialisten und technischer Service.
Kostenlos: eine Software für den Computer, wenn Sie...

ESSER-SOFT KÖLN	Telefon : 0221 / 68 61 17
Goldfussenerweg 44	Telefax : 0221 / 68 49 46
5000 Köln 30	BTX : ESSER/SOFT

Versandkosten: Bei Voranmeldung DM 7,00 / bei Nachnahme Post DM 9,00,
UPS DM 12,00 / Ausland nur Voranahme per RC. Scheck DM 15,00

Preisänderungen und Druckfehler vorbehalten



Falls ihr Platz und Zeit habt, das Spiel langsam aufzubauen, sprich: keine weiteren Pässe in den gegnerischen Haufen, sondern kurzes Paßspiel bei dem der Gegner das Nachsehen hat, bringen Euch in beste Schußpositionen.

Im Mittelfeld und im Angriff wenn möglich sich den Ball erlaufen, da hier beim Reinschlitzen meist der Gegner das Leder bekommt. Gerade Schüsse aufs Tor bringen Euch höchstens einen schnellen Gegenkonter. Also immer Anschneiden beim Torschuß heißt die Devise! Aufsetzer vom Gegner sind meistens ein Tor, also möglichst nicht zum Schuß kommen lassen.

Vorsicht, wenn der eigene Torwart sich den Ball erhechtet hat und ihn in Händen hält, nicht sofort wieder rausbolzen (das ist nur empfehlenswert, wenn kein Gegner in unmittelbarer Nähe ist), da zwei oder drei feindliche Spieler vor dem Kasten stehen. Also warten, bis die sich entweder verzogen haben oder sich ein Mitspieler anbietet.

Wenn ihr Probleme beim eigenen Anstoß habt oder einen guten Start wollt, hilft Euch das hier bestimmt:

Karte beziehungsweise Vorgehensweise 1:

Der Torwart spielt zum ersten Mann vor seiner Nase, dieser paßt schnell, je nach Seite, zu seinem äußeren Mitspieler, der wiederum spielt sofort einen flachen Paß nach oben (s. Pfeile).

Somit hat man eine gute Anfangsposition und kann alle möglichen Tricks starten, z.B. — Es flankt der angespielte Kicker einen hohen, angeschnittenen Ball in der Mitte, wo ein oder mehr (je nach gewählter Aufstellung) Stürmer den Ball annehmen können. Jetzt tritt Karte bzw. Vorgehensweise 2 in Kraft!

Von diesen drei Positionen ist ein Tor a-tens kein Problem und b-tens todsicher.

Links- bzw. Rechteeft + Timing = Tooor!

Kommen wir zum Anspiel: Bei schweren Gegnern bzw. Spielen ist Karte bzw. Vorgehensweise 3 zu empfehlen (kann man allerdings auch bei leichten Freundschaftsspielen gebrauchen).

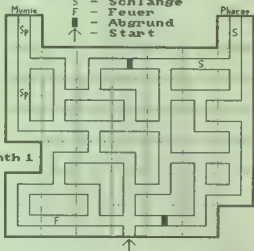
Sprich: Das Spiel von hinten heraus ankurbeln und nicht blindlings mit dem Ball zwischen den Kickschuhen durch die Mitte rennen. Auch hier ist wieder schnellstes Abspiel zum Freund gefragt.

Guy Spy

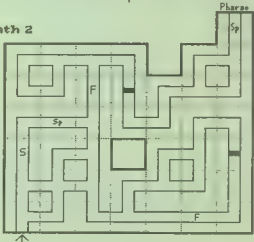
Allen Guy Spy Spielern, die sich in Ägypten verirrt haben, schickt Renate Lomsche zwei schnuckelige Karten der Labyrinth. Man sollte sich im ersten Labyrinth übrigens für die Mumie als Endgegner entscheiden, da der Pharao erheblich schwerer ist.

Legende: Sp — Spinne
S — Schlange
F — Feuer
— Abgrund
Start

Labyrinth 1



Labyrinth 2



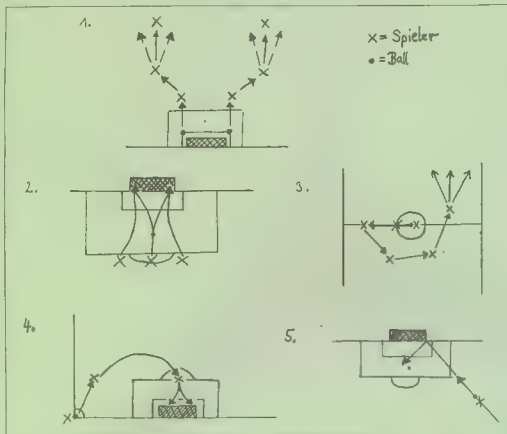
Sensible Soccer

Volker Amann aus Buch landet mit seinem Fallrückzieher das runde Leder genau auf den Tips-Seiten.

Allgemeines:

Das Wichtigste überhaupt, wenn man in Ballbesitz ist: passen, passen und nochmals passen! Schnelles, plaziertes Abspielen ist hier gefragt, denn mit Alleingängen und Gegner-Verwirr-Dribblings gewinnt man in diesem Spiel keinen Blumentopf.

In der Verteidigung sind gezieltes Reingrätchen und plazierte Kopfbälle oft Rettung in letzter Sekunde. Falls mal nichts von dem mehr hilft, einfach foulern (das klingt zwar nicht sehr fair, aber gelbe Karten gibt es nicht und manchmal ist diese "Notbremse" einfach nötig).



Zu den Eckbällen (Karte 4):
Es ist sehr ratsam, kurze Eckstöße zu spielen, um dann eine hohe Flanke in die Mitte zu kicken. Profis versuchen sich an einem Fallrückzieher (sehr schwer), andere gehen wie in Karte bzw. Vorgehensweise 2 zu Werke.

Ungefähr aus diesen Positionen mit Links- bzw. Rechtsdrill das Leder in die Kiste bolzen (das ist mit etwas Übung zu schaffen, also nicht verzagen). Zu Karte bzw. Vorgehensweise 5.

Wenn man ungefähr aus dieser Position einen geraden Schuß in Richtung Tor abgibt, landet er mit 90%iger Sicherheit am Pfosten und prallt in Richtung Tormitte ab, wo mit schneller Reaktion und gutem Auge (die Spieler sind meines Erachtens etwas zu klein geraten) mit dem Nachschuß ein Treffer erzielt werden kann.

Ich habe mit diesen Vorgehensweisen mit "meinem" Deutschland den Europameistertitel u.a. geholt und hoffe, die anderen Spieler schaffen's auch. Es hilft aber auch bei diesem Spiel nur eins: üben, üben, üben!

Jetzt
3 x in München
1 x in Nürnberg

GAMES
WORLD

Computerspiele für:

Amiga Sega Mega Drive SUPER NES
Atari ST Lynx IBM Gameboy
C 64 CDTV Game-Gear CD-Rom

NEUERÖFFNUNG

Landwehrstr. 32a/Ecke Schillerstr.
8000 München 2
Tel. (089) 557665

Mo-Fr 9-18.30 Uhr, Do 9-20.30 Uhr
Sa 9-14.00 Uhr, So 9-16.00 Uhr

Drygalskiallee 31
8000 München 71
Tel. (089) 786046

Mo-Fr 13-18 Uhr

Landsberger Straße 135
8000 München 2
Tel. (089) 5022463

Mo-Fr 10-18.30 Uhr
Samstag 9-13 Uhr

Jakobsplatz 2
8500 Nürnberg
Tel. (0911) 203028

Mo 13-18 Uhr, Di-Fr 9-18 Uhr
Samstag 9-13 Uhr

Computershop und Gamesworld

1869

Muna

Ich weiß sehr wohl, daß meine Schiffsfahrer ihr wöchentliches Handverlohn ausgezahlt werden. Doch ich will nicht vergessen, daß es über das Warenangebot in allen Erteilen unterrichtet wird. Deswegen gebe ich ihnen die folgende Aufstellung über die Einlieferungen solcher Landprodukte an die Markt, die als Schiffsladung in Frage kommen, damit sie nicht mit ungünstigen Schiffraum auf der Suche nach Ladung umherschweifen müssen. Nützlichem kann diese Aufstellung nicht vollständig sein. Meine Capitäne und Superkargen sind deshalb gehalten, diese Aufstellung um die von Ort gemachten Erfahrungen zu komplettieren und von denen Meldung zu machen. Es ist selbstverständlich, daß diese Angaben nicht der Konkurrenz unter die Augen kommen dürfen.

Baumwolle

Savannah April - Juli; November - Januar;
New Orleans April - Juli; November - Januar;
Port Said: Mai - August; November - Februar;
Bari April - Juli; November - Januar;
Bombay Juli; November - September;
Rangoon: Mai - August; November - Februar.

Indien

Tona: Januar - Februar; Juli - August;
Calcutta: Januar - August; Juli - November;

Siam

Puerto Gallo April - Mai; September - November;
Siam: Februar - Mai; September - Oktober;
Singapore: Februar - Mai; September;

China

Kiao-se: Januar Oktober - Januar;
Kanton: Oktober - September;

Indonesien

Macassar April - Januar

Tiflis

Russia: Juni - November;
Tiflis: April - Juni; Oktober - September;
Tura: März - Juni; August, Oktober - September

Kaukasien

Stambul: Februar - Juli - September;
Singapore: Juni - Juli; September - Januar

Arabien

Kuwait: März - September;
Tura: Februar - März; September

Indien

Mangalore: März - Juni;
Bombay: März - Juni;
Colombo: März - Juni;



Peter Gunkel aus Konstanz hat auf dem Dachboden in einer verstaubten Seekiste das Reeder-Journal seines Urgroßvaters entdeckt. Hier Auszüge aus den Rechnungsbüchern der "Handelscompagnie August Reiss Söhne, Le Havre".





© 1974, Art Media & Software

A-Train

Jim Knopf und Lukas der Lokomotivführer, alias Thomas Sirocka und Sandro Riegel aus Bremen grüßen nicht nur alle Freunde der Augsburger Puppenkiste, sondern bereiten sich auch auf ein Leben als Wirtschaftskapitän vor. Hier ihre Erfahrungen mit Maxis neuer Wirtschaftssimulation.

Bei Beginn des Spieles besitzt ihr ein recht kleines Streckennetz sowie einen kleinen Bahnhof. Der Bahnhof wird umgehend abgerissen und durch einen großen ersetzt. Große Bahnhöfe haben gegenüber den kleinen folgenden Vorteile: Es wird hinter dem Gebäude nach einiger Zeit eine Straße gebaut, die für die spätere Entwicklung sehr wichtig ist. Außerdem baut die Simulation nur hier Hochhäuser. Kleine Bahnhöfe sollte man nur für die Anbindung von Fabriken (s. Güterverkehr) nutzen.

In der Nähe der Bahnhöfe müssen auf jeden Fall acht bis zehn Felder erworben werden (Real Estate), denn hier werden im Laufe des Spieles die Güter abgeladen.

Um eine gute Stadtentwicklung zu erreichen, sollten folgende Standorte der Bahnhöfe vermieden werden: rückwärtig dürfen weder Seen, Gebirge und/oder der Kartenrand liegen.

Nun fangen wir an, die Strecke zu erweitern, um einen zweiten Bahnhof zu bauen. Dabei ist zu beachten, daß die Bahnhöfe nicht zu dicht nebeneinanderliegen (mindestens 15 Felder Fahrstrecke). Der zweite Bahnhof sollte im rechten Winkel zum ersten liegen, damit die Straßen eine Kreuzung bilden können. Die optimale Lage für den ersten Bahn-

hofe ist wie in Abb. 1 beschrieben.

Neue Strecken braucht das Land

Neue Strecken plant ihr am besten immer zweigleisig, um auch im späteren Verlauf das steigende Zugaufkommen zu bewältigen und einen reibungslosen Betriebsablauf zu gewährleisten.

Die bereits existierende Anbindung an die "Außenwelt" ist wichtig für die Beschaffung von Gütern und muß deshalb in die Streckenplanung mit eingebunden werden. Es ist unmöglich, weitere Verbindungen nach draußen zu bauen.

Nachdem der zweite Bahnhof platziert ist, können wir nun in das Zuggeschäft einsteigen. Für den Anfang reicht es, sich je einen Personen- und Güterzug zuzulegen. Bei den Personenzügen hat sich der AR III (eventuell auch der AR I) am besten bewährt. Er besitzt eine relativ hohe Kapazität und gehört zu den Schnellzügen. Die hohen Anschaffungskosten werden spielend durch die geringen Unterhaltskosten aufgefangen.

Was der AR III für die Personenzüge, ist der GP 40 bei den Güterzügen. Nur bei extrem kurzen Wegen sollte ihr einen Güterzug mit geringerer Kapazität (ED 76) wählen.

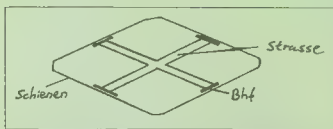
Allgemein ist zu sagen, daß nur der Personenverkehr Gewinn bringt, während der Güterverkehr ausschließlich dem Heranschaffen von Baumaterial dient.

Nun werden die Züge auf der Strecke eingesetzt und die Fahrpläne festgelegt. In der Anfangsphase laßt ihr den Passagierzug nur einmal täglich verkehren und setzt die Abfahrtszeit beim besser entwickelten Bahnhof auf 8 Uhr fest. Dagegen pendelt der Gü-

AUS DEUTSCHEN LÄNDERN		SPELPROGRAMME	
NAME NOT		SPELPROGRAMME	
Amiga 500	100%	Amiga 500	100%
Amiga 600	100%	Amiga 600	100%
Amiga 1200	100%	Amiga 1200	100%
Amiga 2000	100%	Amiga 2000	100%
Amiga 3000	100%	Amiga 3000	100%
Amiga 4000	100%	Amiga 4000	100%
Amiga 5000	100%	Amiga 5000	100%
Amiga 6000	100%	Amiga 6000	100%
Amiga 7000	100%	Amiga 7000	100%
Amiga 8000	100%	Amiga 8000	100%
Amiga 9000	100%	Amiga 9000	100%
Amiga 10000	100%	Amiga 10000	100%
Amiga 11000	100%	Amiga 11000	100%
Amiga 12000	100%	Amiga 12000	100%
Amiga 13000	100%	Amiga 13000	100%
Amiga 14000	100%	Amiga 14000	100%
Amiga 15000	100%	Amiga 15000	100%
Amiga 16000	100%	Amiga 16000	100%
Amiga 17000	100%	Amiga 17000	100%
Amiga 18000	100%	Amiga 18000	100%
Amiga 19000	100%	Amiga 19000	100%
Amiga 20000	100%	Amiga 20000	100%
Amiga 21000	100%	Amiga 21000	100%
Amiga 22000	100%	Amiga 22000	100%
Amiga 23000	100%	Amiga 23000	100%
Amiga 24000	100%	Amiga 24000	100%
Amiga 25000	100%	Amiga 25000	100%
Amiga 26000	100%	Amiga 26000	100%
Amiga 27000	100%	Amiga 27000	100%
Amiga 28000	100%	Amiga 28000	100%
Amiga 29000	100%	Amiga 29000	100%
Amiga 30000	100%	Amiga 30000	100%
Amiga 31000	100%	Amiga 31000	100%
Amiga 32000	100%	Amiga 32000	100%
Amiga 33000	100%	Amiga 33000	100%
Amiga 34000	100%	Amiga 34000	100%
Amiga 35000	100%	Amiga 35000	100%
Amiga 36000	100%	Amiga 36000	100%
Amiga 37000	100%	Amiga 37000	100%
Amiga 38000	100%	Amiga 38000	100%
Amiga 39000	100%	Amiga 39000	100%
Amiga 40000	100%	Amiga 40000	100%
Amiga 41000	100%	Amiga 41000	100%
Amiga 42000	100%	Amiga 42000	100%
Amiga 43000	100%	Amiga 43000	100%
Amiga 44000	100%	Amiga 44000	100%
Amiga 45000	100%	Amiga 45000	100%
Amiga 46000	100%	Amiga 46000	100%
Amiga 47000	100%	Amiga 47000	100%
Amiga 48000	100%	Amiga 48000	100%
Amiga 49000	100%	Amiga 49000	100%
Amiga 50000	100%	Amiga 50000	100%
Amiga 51000	100%	Amiga 51000	100%
Amiga 52000	100%	Amiga 52000	100%
Amiga 53000	100%	Amiga 53000	100%
Amiga 54000	100%	Amiga 54000	100%
Amiga 55000	100%	Amiga 55000	100%
Amiga 56000	100%	Amiga 56000	100%
Amiga 57000	100%	Amiga 57000	100%
Amiga 58000	100%	Amiga 58000	100%
Amiga 59000	100%	Amiga 59000	100%
Amiga 60000	100%	Amiga 60000	100%
Amiga 61000	100%	Amiga 61000	100%
Amiga 62000	100%	Amiga 62000	100%
Amiga 63000	100%	Amiga 63000	100%
Amiga 64000	100%	Amiga 64000	100%
Amiga 65000	100%	Amiga 65000	100%
Amiga 66000	100%	Amiga 66000	100%
Amiga 67000	100%	Amiga 67000	100%
Amiga 68000	100%	Amiga 68000	100%
Amiga 69000	100%	Amiga 69000	100%
Amiga 70000	100%	Amiga 70000	100%
Amiga 71000	100%	Amiga 71000	100%
Amiga 72000	100%	Amiga 72000	100%
Amiga 73000	100%	Amiga 73000	100%
Amiga 74000	100%	Amiga 74000	100%
Amiga 75000	100%	Amiga 75000	100%
Amiga 76000	100%	Amiga 76000	100%
Amiga 77000	100%	Amiga 77000	100%
Amiga 78000	100%	Amiga 78000	100%
Amiga 79000	100%	Amiga 79000	100%
Amiga 80000	100%	Amiga 80000	100%
Amiga 81000	100%	Amiga 81000	100%
Amiga 82000	100%	Amiga 82000	100%
Amiga 83000	100%	Amiga 83000	100%
Amiga 84000	100%	Amiga 84000	100%
Amiga 85000	100%	Amiga 85000	100%
Amiga 86000	100%	Amiga 86000	100%
Amiga 87000	100%	Amiga 87000	100%
Amiga 88000	100%	Amiga 88000	100%
Amiga 89000	100%	Amiga 89000	100%
Amiga 90000	100%	Amiga 90000	100%
Amiga 91000	100%	Amiga 91000	100%
Amiga 92000	100%	Amiga 92000	100%
Amiga 93000	100%	Amiga 93000	100%
Amiga 94000	100%	Amiga 94000	100%
Amiga 95000	100%	Amiga 95000	100%
Amiga 96000	100%	Amiga 96000	100%
Amiga 97000	100%	Amiga 97000	100%
Amiga 98000	100%	Amiga 98000	100%
Amiga 99000	100%	Amiga 99000	100%
Amiga 100000	100%	Amiga 100000	100%

PUBLIC DOMAIN CLASSICS IBM-PC	
Amiga 500	100%
Amiga 600	100%
Amiga 1200	100%
Amiga 2000	100%
Amiga 3000	100%
Amiga 4000	100%
Amiga 5000	100%
Amiga 6000	100%
Amiga 7000	100%
Amiga 8000	100%
Amiga 9000	100%
Amiga 10000	100%
Amiga 11000	100%
Amiga 12000	100%
Amiga 13000	100%
Amiga 14000	100%
Amiga 15000	100%
Amiga 16000	100%
Amiga 17000	100%
Amiga 18000	100%
Amiga 19000	100%
Amiga 20000	100%
Amiga 21000	100%
Amiga 22000	100%
Amiga 23000	100%
Amiga 24000	100%
Amiga 25000	100%
Amiga 26000	100%
Amiga 27000	100%
Amiga 28000	100%
Amiga 29000	100%
Amiga 30000	100%
Amiga 31000	100%
Amiga 32000	100%
Amiga 33000	100%
Amiga 34000	100%
Amiga 35000	100%
Amiga 36000	100%
Amiga 37000	100%
Amiga 38000	100%
Amiga 39000	100%
Amiga 40000	100%
Amiga 41000	100%
Amiga 42000	100%
Amiga 43000	100%
Amiga 44000	100%
Amiga 45000	100%
Amiga 46000	100%
Amiga 47000	100%
Amiga 48000	100%
Amiga 49000	100%
Amiga 50000	100%
Amiga 51000	100%
Amiga 52000	100%
Amiga 53000	100%
Amiga 54000	100%
Amiga 55000	100%
Amiga 56000	100%
Amiga 57000	100%
Amiga 58000	100%
Amiga 59000	100%
Amiga 60000	100%
Amiga 61000	100%
Amiga 62000	100%
Amiga 63000	100%
Amiga 64000	100%
Amiga 65000	100%
Amiga 66000	100%
Amiga 67000	100%
Amiga 68000	100%
Amiga 69000	100%
Amiga 70000	100%
Amiga 71000	100%
Amiga 72000	100%
Amiga 73000	100%
Amiga 74000	100%
Amiga 75000	100%
Amiga 76000	100%
Amiga 77000	100%
Amiga 78000	100%
Amiga 79000	100%
Amiga 80000	100%
Amiga 81000	100%
Amiga 82000	100%
Amiga 83000	100%
Amiga 84000	100%
Amiga 85000	100%
Amiga 86000	100%
Amiga 87000	100%
Amiga 88000	100%
Amiga 89000	100%
Amiga 90000	100%
Amiga 91000	100%
Amiga 92000	100%
Amiga 93000	100%
Amiga 94000	100%
Amiga 95000	100%
Amiga 96000	100%
Amiga 97000	100%
Amiga 98000	100%
Amiga 99000	100%
Amiga 100000	100%

SPELPROGRAMME - jeder Titel 10,- DM		PUBLIC DOMAIN CLASSICS AMIGA	
Amiga 500	100%	Amiga 500	100%
Amiga 600	100%	Amiga 600	100%
Amiga 1200	100%	Amiga 1200	100%
Amiga 2000	100%	Amiga 2000	100%
Amiga 3000	100%	Amiga 3000	100%
Amiga 4000	100%	Amiga 4000	100%
Amiga 5000	100%	Amiga 5000	100%
Amiga 6000	100%	Amiga 6000	100%
Amiga 7000	100%	Amiga 7000	100%
Amiga 8000	100%	Amiga 8000	100%
Amiga 9000	100%	Amiga 9000	100%
Amiga 10000	100%	Amiga 10000	100%
Amiga 11000	100%	Amiga 11000	100%
Amiga 12000	100%	Amiga 12000	100%
Amiga 13000	100%	Amiga 13000	100%
Amiga 14000	100%	Amiga 14000	100%
Amiga 15000	100%	Amiga 15000	100%
Amiga 16000	100%	Amiga 16000	100%
Amiga 17000	100%	Amiga 17000	100%
Amiga 18000	100%	Amiga 18000	100%
Amiga 19000	100%	Amiga 19000	100%
Amiga 20000	100%	Amiga 20000	100%
Amiga 21000	100%	Amiga 21000	100%
Amiga 22000	100%	Amiga 22000	100%
Amiga 23000	100%	Amiga 23000	100%
Amiga 24000	100%	Amiga 24000	100%
Amiga 25000	100%	Amiga 25000	100%
Amiga 26000	100%	Amiga 26000	100%
Amiga 27000	100%	Amiga 27000	100%
Amiga 28000	100%	Amiga 28000	100%
Amiga 29000	100%	Amiga 29000	100%
Amiga 30000	100%	Amiga 30000	100%
Amiga 31000	100%	Amiga 31000	100%
Amiga 32000	100%	Amiga 32000	100%
Amiga 33000	100%	Amiga 33000	100%
Amiga 34000	100%	Amiga 34000	100%
Amiga 35000	100%	Amiga 35000	100%
Amiga 36000	100%	Amiga 36000	100%
Amiga 37000	100%	Amiga 37000	100%
Amiga 38000	100%	Amiga 38000	100%
Amiga 39000	100%	Amiga 39000	100%
Amiga 40000	100%	Amiga 40000	100%
Amiga 41000	100%	Amiga 41000	100%
Amiga 42000	100%	Amiga 42000	100%
Amiga 43000	100%	Amiga 43000	100%
Amiga 44000	100%	Amiga 44000	100%
Amiga 45000	100%	Amiga 45000	100%
Amiga 46000	100%	Amiga 46000	100%
Amiga 47000	100%	Amiga 47000	100%
Amiga 48000	100%	Amiga 48000	100%
Amiga 49000	100%	Amiga 49000	100%
Amiga 50000	100%	Amiga 50000	100%
Amiga 51000	100%	Amiga 51000	100%
Amiga 52000	100%	Amiga 52000	100%
Amiga 53000	100%	Amiga 53000	100%
Amiga 54000	100%	Amiga 54000	100%
Amiga 55000	100%	Amiga 55000	100%
Amiga 56000	100%	Amiga 56000	100%
Amiga 57000	100%	Amiga 57000	100%
Amiga 58000	100%	Amiga 58000	100%
Amiga 59000	100%	Amiga 59000	100%
Amiga 60000	100%	Amiga 60000	100%
Amiga 61000	100%	Amiga 61000	100%
Amiga 62000	100%	Amiga 62000	100%
Amiga 63000	100%	Amiga 63000	100%



terzug ständig zwischen der "Außenwelt" und dem zweiten Bahnhof (der erste Bhf wird ja vom Computerzug beliefert).

Es versteht sich von selbst, daß wenn ein Zug auf derselben Strecke hin- und herpendelt, kein anderer Zug auf dieser Strecke fahren kann, da es sonst zu einer Kollision kommt. Wenn das Streckennetz später zu einem Ring ausgebaut worden ist, können natürlich mehrere Züge auf ihm verkehren, wenn sie in eine Richtung fahren (Kreisverkehr).

Nun wechseln wir zur zweiten Seite von A-Train, dem Immobiliengeschäft. Residences werden von der Simulation gebaut und können vom Spieler nicht errichtet werden. Sie bringen allerdings nur wenig Bevölkerungswachstum und Arbeitsplätze. Das bedeutet, daß Ihr jetzt aktiv in die Stadtentwicklung eingreifen müßt.

Als erstes solltet Ihr hinter jedem Bhf zwei bis drei Apartments sowie ein Lease Building errichten. Bald danach wird die Simulation damit beginnen, ebenfalls solche Gebäude zu bauen. Damit ist die Startphase beendet. Die übrigen Gebäudetypen sollten zu diesem Zeitpunkt noch nicht gebaut werden, da die Bevölkerungszahl noch zu niedrig ist. Trotzdem wollen wir Euch für den späteren Spielverlauf einen kleinen Überblick auf den Immobilienmarkt geben.

— **Apartments:** benötigen 8 Güter und bringen 10 Arbeitsplätze. Sie können in beliebiger Anzahl in Bahnhofsnähe gebaut werden, haben einen kleinen, aber stetigen Profit und können mit einem ordentlichen Gewinn verkauft werden. Ihr Ertrag steigt sich, wenn Lease Buildings und/oder Parks in der Nähe sind.

— **Lease Buildings:** 10 Güter für den ersten Block und 8 für jeden weiteren; 120 bis 1000 Arbeitsplätze, je nach Größe (Blocks). Sie werfen nur geringen Profit ab und bieten einen kleinen Ertrag beim Verkauf, sind aber wichtig für das Stadtwachstum, da sie viele Arbeitsplätze stellen. Ein Hotel in der Nähe kann einen positiven Effekt bringen.

— **Commercial Buildings:** 12 Güter, 550 Arbeitsplätze. Sie sollten möglichst in Bahnhofsnähe oder an einer Kreuzung stehen. Ihr solltet Commercials nur mit Vorsicht bauen. Es bietet sich an, vor dem Bau den Spielstand zu speichern, um verschiedene Positionen auszuprobieren. Wenn man einen guten Standplatz gefunden hat und keine Konkurrenz in der Nähe baut, werfen sie einen guten Profit ab und Wertsteigerungen von über 200 Prozent sind keine Seltenheit. Positive Auswirkungen haben hier Apartments, Lease Buildings, residences und Hotels.

— **Hotels:** 12 Güter, 550 Arbeitsplätze. Siehe Commercials. Positiv wirken sich alle Gebäudetypen außer Commercials aus.

— **Stadium:** 20 Güter, 150 Arbeitsplätze (je nach Jahres-

zeit). Ein Stadium sollte erst gebaut werden, wenn sich genügend Apartments und Lease Buildings gebildet haben und die Bevölkerungszahl ca. 30.000 beträgt. Zur Platzwahl: auch hier lohnt sich Abspeichern! Der Profit ist anständig und der Verkaufswert kann immens steigen (bis 600 Prozent). Das nächste Stadium muß mindestens 14 Blocks entfernt sein, sonst habt Ihr Gewinneinbußen. Hotels haben einen positiven Einfluß.

— **Ski Resort:** 20 Güter, Arbeitsplätze je nach Jahreszeit. Es gibt nur wenige Plätze, um ein Ski Resort zu errichten (Berge sollten schon sein). Gewinne variieren recht stark und jedes Hotel in der Nähe steigert den Profit beträchtlich.

— **Amusement Park:** 24 Güter, 200 Arbeitsplätze. Auch hier ist ein bestimmter Grundstock an Bevölkerung (ca. 40.000) nötig. Man sollte vorher speichern. Bahnhofsnähe ist hier ziemlich wichtig; positive Auswirkungen haben Hotels und Apartments.

— **Golf Course:** 8 Güter, 200 Arbeitsplätze. Siehe Stadium und Amusement Park, allerdings ist die Bahnhofsnähe nicht zwingend erforderlich.

Der Profit ist im Gegensatz zu allen anderen Immobilien extrem hoch.

— **Factories:** 20 Güter, 500 Arbeitsplätze. Ihr solltet mehrere Factories miteinander verbunden außerhalb des Stadtgebietes an einem kleinen Bahnhof bauen. Profite werden nur gemacht, wenn die Güter auch abgefahren werden. Dann können auch ordentliche Gewinne erzielt werden. Da der Marktwert nicht steigt, sind sie als Spekulationsobjekt ungeeignet. Die Produktivität steigert sich, wenn viele Factories aneinandergelagert werden.

Allgemein gilt, daß die Güter, die zum Bau benötigt werden, vor oder hinter dem Bahnhof gelagert sein müssen. Nur beim Bahnhof werden von irgendwoher Güter beschafft.

Die Immobilien sind bei A-Train auch ein wichtiger Aspekt um zu Geld zu kommen — womit wir bei Punkt drei angekommen wären: die Geldvermehrung!

Grundsätzlich ist zu sagen, daß der Marktwert eines Gebäudes fast immer über den Baukosten liegt. Die Differenz (also der Gewinn) ist aber bei den einzelnen Gebäudetypen unterschiedlich hoch. So kann

Cube-X (Amiga)

150 Level leicht gemacht.
Hartmut Neuman aus Hilden
zaubert schnell noch ein paar
Codes aus dem Hut.

CUBE-X LEVELCODES FOR DEN AMIGA

000 EAGLE	030 ATTACK	060 WONDERLAND	090 KILLER	120 DOS
001 HARD	031 SHIELD	061 ALICE	091 MURDER	121 MEGABYTE
002 TIME	032 APPLE	062 EDISON	092 MISSISSIPPI	122 PERCENT
003 LIBERTY	033 MANHATTEN	063 EINSTEIN	093 NEW YORK	123 BIKE
004 FIGURE	034 BLACK	064 BISMARCK	094 DOWNTOWN	124 TEMPLE
005 GOLEM	035 PINK	065 BIRD	095 RAT	125 ORACLE
006 SWORD	036 SWEET	066 PENGUIN	096 MAD	126 MYSTERIOUSE
007 MTRORR	037 COLD	067 SHIRT	097 CRAZY	127 SIGN
008 DRAGON	038 ICE	068 MILK	098 LICENSE	128 CANDLE
009 SUCCESS	039 ARMED	069 MAIL	099 PLANE	129 DREAM
010 STONED	040 RETRY	070 WATER	100 ZERO	130 NIGHTMARE
011 LIGHTNING	041 BOTTLE	071 KITCHEN	101 FIRE	131 KNIFE
012 FLAME	042 MONEY	072 RADIO	102 WOOD	132 CHAIR
013 PEANUT	043 GOLD	073 CIGARETTE	103 BURIED	133 SAIL
014 FOOD	044 FOREVER	074 NEWSPAPER	104 EIRE	134 BREAKFAST
015 TABLE	045 EVERGREEN	075 WAR	105 GERMANY	135 LUNCH
016 MONKEY	046 OLD	076 TWILIGHT	106 TANK	136 DINDER
017 DISK	047 POWER	077 ZONE	107 WEAPON	137 CHIP
018 KNEE	048 NOSE	078 OIL	108 CAKE	138 GAME
019 UNKNOWN	049 MARK	079 EGGS	109 POTATOE	139 JOYSTICK
020 HOT DOG	050 PEN	080 CHICKEN	110 PERISCOPE	140 MICE
021 AMERICA	051 INK	081 HUNTER	111 CUBE	141 YUNK YARD
022 ZEUS	052 DUNGEON	082 LINE	112 FIELD	142 CABLE
023 LEADER	053 MASTER	083 PROGRAMME	113 BATTLECRY	143 CALL
024 PEACE	054 KING	084 BOX	114 HIDDEN	144 BALL
025 GO HOME	055 LASER	085 HIT	115 OFF	145 BOOK
026 CODING	056 RAZOR	086 SONG	116 MISTAKE	146 CAR
027 STRANGE	057 SOAP	087 ELEPHANT	117 TURN	147 ISLAND
028 SILENCE	058 SNOW	088 LION	118 HIERARCHY	148 SPOON
029 VOICE	059 PEOPLE	089 CROCODILE	119 ALLIANCE	149 HAMMER

man mit einem Stadium einen Reingewinn von über 5000 000 \$ erzielen, während ein Apartment bestenfalls 150 000 einbringt. Allerdings kann man pro "Term" nur eine gewisse Anzahl von Gebäuden verkaufen (man erhält die Information: "no more buyers"). Allgemein gilt: je teurer das Bauwerk, desto höher der Gewinn. Kommen wir nun zu den Aktien, Aktien sind nicht dazu geeignet, sehr große Profite zu machen, es sei denn, man erwischt die Boomphase, die gelegentlich auftritt. Nach diesem Boom fallen die Aktien grundsätzlich ins Bodenlose (bis zu 50 Prozent!).

Her mit dem Bargeld

Die Steuern werden jährlich am 1. April festgelegt und müssen am 1. Juni einen genügend hohen Kontostand haben, da sonst das Spiel verloren ist.

Deshalb ist anzuraten, bis zum 1. April in der Gewinn- und Verlustrechnung (Balance Sheet) möglichst schlecht dazustehen. Gewinne werden nämlich mit 50 Prozent besteuert; Besitz dagegen nur mit 5 Prozent. Daher sollte vor der Steuerfestlegung kräftig investiert werden. Im Zweifelsfalle eignen sich Aktien sehr gut dazu.

Als letztes müssen wir noch den Kredit erwähnen. Es gibt drei verschiedene Laufzeiten, wobei die Zinssätze bei höheren Laufzeiten höher werden. Es ist ratsam, die Zinssätze zu beobachten, da die Zinsen auch steigen und fallen. Der billigste Kredit ist für 2 Prozent zu haben. Man kann aber maximal 30 Prozent seines Gesamtbesitzes als Kredit aufnehmen.

Das Spiel ist gewonnen, wenn Ihr 50 Mio. Cash habt. Das Spiel ist verloren, sobald das Bargeld unter 0 \$ rutscht. Mit Hilfe unserer Tips und einiger Erfahrung steht einer erfolgreichen Karriere bei A-Train nichts mehr im Wege!

Wolfchild (Amiga)

Von Nikolaus Joka aus Essen stammt der folgende *Wolfchild*-Tip. Im Titelbild "The Perfect Kiss" (mit Leerzeichen) eingeben und schon hat man das ultimative Waffenarsenal. Wer ganz sicher gehen will, tippt während des Spiels "Its not all walking" — Wölfchen hat unendlich viele Continues.



Der Patrizier

Willkommen Ihr Pfeffersäcke und Pelzhändler. Steven Sagrodnik aus Remagen schaffte Geld im Überfluß und verläßt uns we's geht.

Man stellt die Anzahl der Mitspieler wie gewohnt ein. Ihr werdet dann gefragt, ob Ihr ein schnelles Spiel wünscht. Diese Frage bejaht Ihr.

Gleich am ersten Tag verkauft Ihr Euren Kräler an den Landesfürsten. Man läßt jetzt 10 000 Taler aus dem Kontor ins Schiff, heuert neun Mann Besatzung an und fährt nach Brügge, wo man so viel Wein wie möglich kauft (ca. 299 Taler). Dann verkauft Ihr den Wein in Malmö (Preis um die 700 Taler). Diese Aktion wiederholt Ihr noch einmal und segelt dann nach Nowgorod, um dort so viele Pelze wie möglich zu erwerben, die man in Brügge gut loswerden kann.

In der nächsten Zeit besteht die wichtigste Aufgabe darin, so viele Pelze wie möglich in Nowgorod zu kaufen. Wenn genug Geld vorhanden ist, kauft man Pelze für das Lager. Wenn Ihr dann eine größere

Menge an Pelzen in Nowgorod habt, kauft Ihr Schiffe, um deren Abtransport zu beschleunigen. Ihr werdet schnell sehen, daß es nur eine Frage der Zeit ist, einige hunderttausend Taler zu besitzen. Wenn dann im Laufe der Zeit keine Pelze mehr vorhanden sind, beschäftigt Ihr Euch damit, möglichst viel Geld an andere Städte zu verleihen, wobei auf eine kurze Laufzeit (185-240 Tage) und auf hohe Zinsen (minimal 6 Prozent) zu achten ist.

Wenn Ihr dieses einige Zeit konsequent durchgeführt habt, werdet Ihr nach ein paar Jahren um die 30 Millionen Taler (oder mehr) auf der hohen Kante haben. Aber denkt daran: Sobald Euch eine größere Menge Geld zur Verfügung steht, legt es gewinnbringend an (verleihen)! Wenn Ihr dann endlich Multimillionäre seid, verleiht Ihr ein paar Taler vor der Wahl zum Bürgermeister einem Handwerker aus Eurer Heimatstadt ca. 2-3 Millionen Taler zinslos. Ihr gewinnt zwar bei dieser Aktion nichts, aber wenn Ihr die Taste F8 drückt, seid Ihr so gut wie zum Bürgermeister gewählt. Falls das

nicht so sein sollte (was fast unmöglich ist), schenkt Ihr dem Volk einfach das nötige Geld.

Jetzt holt Ihr alle Eure Ersparnisse (bis auf etwa 100 000 Taler Sicherheit) aus dem Kontor ins Schiff und fährt in ein paar (ca. 3) Hansestädte, z.B. Bremen, Stettin, Hamburg, Danzig... wo Ihr in die jeweilige Gilde eintrittet. Jetzt schenkt Ihr dem Volk 4-5 Millionen Taler. Achtung: Falls vor dem nächsten Hansestag in der Heimatstadt eine Wahl stattfindet, versichert Euch, daß Ihr favorisiert seid.

Wenn Ihr diese Regeln alle beachtet habt, seid Ihr zum nächsten Hansestag mit 99,9prozentiger Sicherheit Aldermann.

A-Train

Thomas Lückert aus Eschborn hat ein siebtes Szenario entdeckt. Nachdem das Spiel geladen ist und das Systemmenü erscheint, sofort abspeichern. Diesen Spielstand dann wieder laden. Schwupp, neue Landschaft, neues Glück.

Das schwarze Auge

Christoph Franck aus Dillingen hat alle Gefahren in Attio's Lizenzknauler heil überstanden und konnte eine Komplettlösung mit zurück in die Realität retten.

Partyzusammenstellung:

- Krieger
- Zwerg
- Waldfelf
- Magier
- Aelf
- Streuner

Den Streuner kann man auch durch etwas anderes ersetzen

Wichtige Talente:

Jeder Held sollte in folgenden Talenten ausgebildet werden:

Klettern, Körperbeherrschung, Schleichen, Schwimmen, Selbstbeherrschung, Verstecken.

— Krieger Hiebaffen, Schwerter, Zweihänder

— Zwerg: Äxte, Hiebaffen, Schloßer knacken, Gefahrensinn, Sinnesschärfe

— Waldfelf: Schwerter, Schußaffen, Naturtalente, Gefahrensinn, Sinnesschärfe

— Magier: Speere, Wissentale, (außer Kriegskunst)

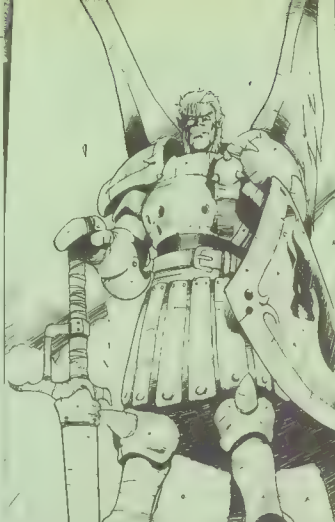
— Aelf: Schwerter, Schußaffen, Heilen Gift, Heilen Krankheiten, Musizieren

— Streuner: Stichaffen, Wurfaffen, Feilschen, Gassenwiesel

Spielebeginn:

Zuerst sucht man eine Taverne auf. Hier erfährt man, daß der Helmann Helden für einen Auftrag sucht. Man geht zum Helmann (nördlichstes Haus in der östlichsten Reihe) und erhält den Auftrag. In Thorwal gibt es einige besondere Häuser (die beiden Ottkassen und den Palast von Garald Garaldson). Nachdem man die Party ausgerüstet hat, geht man zu den besonderen Gebäuden und versucht in sie einzudringen. Man wird von den Wachen angegriffen, und im folgenden Kampf sollte man sich beileben, da sonst Verstärkung eintrifft. Wenn man einen dieser Kämpfe geschafft hat, hat die ganze Party schon 44 AP, das ist die "halbe Miete" für Stufe 2. Dann sucht man die Taverne "Vier Winde" auf und hört dort Gerüchte über ein Geisterschiff.

Nun macht man sich auf den Weg nach Felsteyn, zu Isleif Olgardsson. In einer Taverne kann man übrigens fragen, wo Personen, die man sucht, wohnen. Isleif hat das erste Karten-



stück und einige Informationen

Wichtige Personen

— Isleif Olgardsson — Felsteyn: Kartentück und Informationen

— Umbrik Siebenstein — Orvil: Auftrag, Gorah umzubringen. Dann erhält man ein Empfehlungsschreiben.

— Tiomar Swafnilidson — Brendhit: Wenn man das Empfehlungsschreiben (siehe oben) hat, bekommt man ein Kartentück

— Hjore Ahrensson — Ottar: Falsches Kartentück und Info — Beorn Hjalsson — Angbodit: Info

— Ragna Firungasdottrir — Vid-sand: Kartentück und Info

— Swafnilid Egildottrir: Wenn man Glück hat, trifft man auf ihr Schiff, wenn man einen Hafen betritt. Bei der zweiten Begegnung mit ihr bekommt man ein Kartentück.

— Jurge Torfinsson — Skjal: Informationen. Wenn man ein Empfehlungsschreiben vom Helmann dabei hat, bekommt man ein Kartentück.

— Gerald — Phexcaer: Er ist der Schmied in der südöstlichen Ecke Phexcaers.

Aus ihm bin ich nicht schlau geworden.

— Yasma Thinmarsdottrir — Thoss: Sie gibt einen Hinweis,

wo man ein Kartentück finden kann.

— Händler Kollborn: Ihn trifft man irgendwo auf der Küstenstraße Prem — Thorwal. Für 60 Dukaten bekommt man ein Kartentück.

— Algrid Trondesdottrir — Hjal-singer: Info

— Asgrim Thurboldsson — Breda: Info

— Eliane Windenbek — Varnheim: Sie gibt den Auftrag, die Kultstätte des Namenlosen Gottes auf der Insel Hjalldan zu vernichten. Dann bekommt man ein Kartentück.

Ich habe zwar nur acht Kartentücke gefunden, diese reichen aber aus, um das Spiel zu beenden.

Dungeons:

— Orkhöhle, zwischen Skeleten und Phexcaer: Hier gibt es einen Raum, in den man nicht mit normalen Mitteln gelangen kann. Man sollte also den Raum mit "Penetrizel" erkunden und sich dann hinein teleportieren ("Transversals"). Hier findet man den Angriffsplan der Orks. Man braucht ihn, um das Spiel zu beenden.

Antwort auf Rätselfrage: "Tarach"

— Kultstätte, die man auf dem Strandpfad um die Insel Hjalldan findet: siehe Eliane Windenbek

— Ruine ca. 10 Meilen südlich von Thoss. Hier findet man ein Kartentück. Achtung: Illusionswände. Diese entdeckt man, wenn man versucht, dagegenzulaufen. Man kann sie nicht wie Geheimtüren finden.

— Ruine zwischen Vilheim und Phexcaer: Wenn man genügend Kartentücke hat, kann man diese Ruine finden. Hier gibt's das Schwert Grimring. Achtung: Keine Schätze mitnehmen, sie sind verflucht. Die Tür im Keller kriegt man folgenderweise auf:

1. Party teilen

2. Je eine Gruppe an einen der zwei Hebel stellen

3. "Gruppen vereinen" anklicken/anwählen

4. Beide Gruppen so drehen, daß die jeweils andere Gruppe rechts gesehen wird.

5. Hebelsymbol anklicken/Truhe öffnen/anwählen

6. Nicht den Hebel auf der eigenen Seite, sondern den im Spiegel drücken.

7. Schritte 5 und 6 mit der anderen Gruppe wiederholen.

— Goblinhöhle zwischen Felsteyn und Orkanger: nichts Besonderes.

— Verfallene Herberge zwischen Dasputa und Ottarje: Im Keller gibt es eine Stelle, an der die ganze Party ohne Vorwarnung versteuert wird. Beim nächsten Versuch die Stelle umgehen und den Gegenstand, der aus mehreren Kristallen besteht, zerschlagen. Dann ist die Stelle entschärft.

— Spinnhöhle zwischen Ottarje und Skjal: Man findet viel Araxgift, und davon sollte man auch Gebrauch machen. Ein Raum im 1. Stockwerk ist nur mit "Transverals" zu erreichen, man muß ihn aber vorher mit "Penetrizel" auskundschaften +

Antwort auf die Rätselfrage: "Spinnennetz"

— Wollhöhle zwischen Orvil und Ottarje: nichts Besonderes

Drachenhöhle auf Runin:

Man darf den Drachen ruhig befeuern, er tut einem nichts. Der lange Gang im 3. Level ist ein Gag der Programmierer. SF-Leser werden die Worte des Drachen als leicht abgewandeltes SHADOWRUN zitiert erkennen (aus: "Laß ab von Drachen").

— Mine in Oberorken: hier kann man 400 Dukaten finden.

— Stollen in Prem: nichts Besonderes

— Alte Zwingfeste in Thorwal: nichts Besonderes

— Das Geisterschiff: Man findet es, wenn man mit dem Schiff ein wenig über das Meer

der Sieben Winde segelt. Im Schiff sollte man im untersten Geschloß zuerst die Kriegerin befreien

In einer Kiste findet man den besagten Schlüssel, die Antwort auf die Frage ist "Marbo". Im obersten Stock muß man dann den Dämon besetzen (1-2 "Fulminatus" sollten reichen). Dann kann man das Schiff verlassen

Tips zu Überlandreisen:

— Mit dem Schiff ist man zwar schneller als zu Fuß, man wird aber öfter angegriffen

— Beim Rasten immer Wachen aufstellen und Kräuter suchen.

— Durch Jagen erhält man manchmal Abenteurpunkte (nicht durch "Nahrung suchen").

— Auf dem Weg von Phexcaer zum Einsiedlersee trifft man auf Greife. Mit ihnen verhandelt man und bietet ihnen ein Pfand an, woraufhin sie eine Frage stellen. Diese ist ziemlich gemein und "Nicht-DSA-Spieler" dürften nicht auf die Antwort kommen. Sie lautet: "Rad"

— Der Einsiedler ist ein Gag der Programmierer, er hat im Spiel (soweit ich weiß) keine Funktion.

— Im Winter kann man kein Gebirge überqueren, man muß einen Umweg suchen.

— Schummeltrick, um die Reisen abzukürzen: Wenn sich auf der Strecke ein Dungeon befindet, sollte man es betreten und gleich wieder verlassen, und siehe da, innerhalb von 2-4 Stunden ist man ohne weitere Ereignisse am Ziel, ganz egal, wie weit der Weg noch gewesen wäre.

Spielende:

Um das Spiel zu beenden, braucht man folgende Dinge:

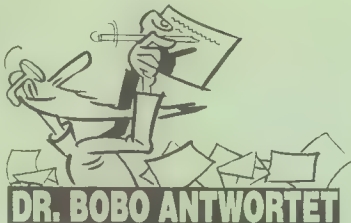
— Angriffssplan aus der Orkhöhle

— Das Schwert Grimring

Außerdem sollte man sich mit viel Gift eindecken.

Nun reist man von Phexcaer zum Einsiedlersee. Man findet die Stelle, wo die Orks sich versammeln wollen und kämpft dort.

Auf den Endkampf sollte man sich vorbereiten, indem jeder Held seine Waffe vergiftet. Im Kampf tötet man zuerst den Orkchampion (am besten mit zwei Helden angreifen — wie unfair), dann greifen die übrigen Orks an. Dank vergifteter Waffen sind sie jedoch kein Problem. Es folgt der Abspannung, und man darf den Spielstand für eine Fortsetzung abspeichern



Planet's Edge

Georg Welsch aus München kommt mit drei Fragen aus dem unendlichen Weltall zuruck

1. Wie bekommt er ein größeres Raumschiff?
2. Wie öffnet sich das Tor von Rosalnoth?
3. Wo findet man Wetsuits für Nashira?

Die Antwort zu Imperium

Stevan Rankic aus Neckartenzlingen hat die Lösung für Christian Klenkes Konstruktionsproblem.

Bevor das Menü "Create Spaceship Class" aus dem "Military Menu" ausgewählt wird, muß der Planet auf dem das Raumschiff gebaut werden soll, angegeben werden. Dies geschieht mit dem "Military" Untermenü "Select Deployment Planet". Wird kein Planet ausgesucht, nimmt das Programm den Heimatplaneten als Herstellungsplaneten und dieser kann ja einen niedrigeren technischen Level haben, als zum Bau von Schiffen von mehr als 100 Gewichtseinheiten nötig sind

Die Antwort zu Ultima 5

Jürg Eglin aus Pratteln hatte ein paar Fragen zu *Ultima 5*, die ihm Detlef Köhlers aus Lippstadt beantwortet.

1. Die Mystics haben keinen speziellen Zweck, es sind nur einfach sehr gute Waffen und Rüstungen, die man benutzen kann wie alle anderen auch. Die Mystic Armor hat den Vorteil, daß sie sehr leicht ist und auch vom schwachen Zauber-

rer problemlos getragen werden kann. Die Mystic Weapons finde ich persönlich dagegen nicht so empfehlenswert, da es sich nicht um Distanzwaffen handelt. Besser ist es, alle Charaktere der Party mit Magic Axes auszurüsten.

2. Jürgs Probleme mit der "Shard of Cowardice" lassen sich so lösen: Unterhalb des Dungeons Hythloth gibt es nicht nur eine, sondern etliche dieser von Bergen umgebenen Kammern. Um von einer Kammer zu einer anderen zu wechseln benutzt man einfach den "Blink"-Spell. Mit ein bißchen Geduld und einem gehörigen Vorrat an Gems und "Blink"-Spells findet man die Shard dann in einer dieser Kammern.

Die Antwort zu Chuck Rock

Gernot Blasi aus Klagenfurt kann Sven Böhme aus seiner vorzeitlichen Not helfen. Er hatte Probleme mit dem Säbelzahn tiger.

Die wichtigste Regel ist: Sieh zu, daß Du ganz in der Nähe des Obermotes bist (meist hält sich Obermote 2 auf der oberen Plattform auf). Dann kannst Du ihn leicht mit 12 präzisen Kicksprüngen (Hebel schräg nach oben und Feuer-taste drücken) erledigen. Du darfst das Säbelzahn tiger aber nie zur Ruhe kommen lassen! Besonders wichtig ist auch, daß Du den Obermote auf der Plattform unter "Beschuß" hältst, denn wenn er herunterfällt, hat er genug Zeit sein Brüllen loszulassen, das Chuck für kurze Zeit erblinden und erstarrten läßt. Du kannst ihn natürlich auch unter der Plattform bekämpfen, allerdings hat Obermote dann mehr Raum für seine Angriffe als auf der Plattform.

Space Quest 4

Alain Draut aus Pontpierre hat nur eine kurze Frage. Er kommt als Roger Wilco nicht heil aus der Galaxy Galleria. Bei jedem Versuch macht er Bekanntschaft mit einem Laser. Wer von Euch kennt einen sicheren Ausgang?

Die Antwort zu Chaos strikes Back

Jürgen Braun aus Limburg kann Roger Wasser im "Diabolic Demon Director" weiterhelfen. Um an die Ros-Tür zu gelangen, müssen mehrere Aktionen ausgeführt werden: Zuerst mit Hilfe eines Damons über die Pit im "DDD" gelangen und im SW die Treppe nach oben gehen. Nun einen Teleporter benutzen und die Treppe im Norden wieder nach unten gehen. Man gelangt in ein Treppenhaus, wo man durch eine Mauerlücke in den DDD sehen kann. Der Weg wird allerdings durch eine Pit versperrt. Also zuerst die Treppe runter, eines der herumlaufenden Skelette muß auf einen Teleporter gelockt und hinter die Gittertür befördert werden. Sobald man das Skelett mit einem Pfeil erledigt hat, öffnet sich die Tür. Das nun erreichbare magische Auge will den "Dexhelm" oder die "Cloak of Night" gezeigt bekommen. Zurück ins Treppenhaus, den nun erreichbaren Wandschalter betätigen, schließt die Pit und öffnet somit den Zugang zum DDD und den Gang nach links. In diesem Gang müssen vier Wandschalter betätigt werden, um einen Teleporter auszu-schalten. dahinter befindet sich die gesuchte Emerald-Tur mit der Bezeichnung ROS

Krusty's Fun House (Mega Drive)

Andreas Schröder aus Berlin tötete alle Mäuse und sandte uns seine Paßwörter.

WIKI
FLANDERS
BROCKMAN
SIDESHOW



TIP DES MONATS

Prince of Persia (Super NES)

Der 500 Mark teure **Tip des Monats** ist da. Paßwörter und Lösungshilfen zu sämtlichen knackigen *Prince of Persia*-Levels sandte uns Dieter Buchmüller aus Weisweil. Das Geschicklichkeitsspektakel um den persischen Thronfolger sollte nun auch Anfängern keine großartigen Probleme mehr bereiten.

Zuerst ein paar allgemeine Tips:
— Zwischen den Fallbeinen oder vor Abgründen immer

Die Sommersonne hat das Zeitliche gesegnet und wir schleppen unsere müden Knochen langsam gen Softwareladen, um uns für die kalten Monate mit Modulen einzudecken. Wir freuen uns schon auf die Weihnachtszeit, in der die berühmte und trotzdem noch nie dagewesene Spielwelle '92 angerollt kommt. Natürlich wird im Winter mehr geknobbelt und ausprobiert als in den schönsten Jahreszeiten und so dürft ihr Euch auf jede Menge heißer Tips, Tricks und Lösungen freuen. Nebenbei noch ein riesengroßes "Dankeschön" an alle, die mit bewundernswertem Eifer ihre Tips auf Diskette im Word- oder "Normaltext"-Format eingesandt haben. Es gibt einfach nichts schöneres, als einen Tip, der

nicht abgetippt werden muß. Kleine Cheats und Paßwörter sind natürlich kein Problem — ellenlange Lösungen lassen sich von Diskette jedoch wesentlich leichter bearbeiten und werden natürlich auch lieber genommen. So probiert denn also aus was das Zeug hält und zeichnet ab und zu auch mal schöne Karten von Eurem Lieblingsspiel. Übersichtliche Karten erleichtern besonders Anfängern den Einstieg in ein Spiel und sehen zudem nett aus.

Petri Heil und immer eine Handbreit Strom im Netzteil wünscht Euer

Kuno

kurze Schritte machen (mit Special)

— Plattformschalter wenn möglich zudecken

— wenn sich der Gegner beim Kampf bewegt sofort zustechen und gleich nachsetzen

Level 1:

Zuerst links unten das Schwert holen. Dann nach rechts zum Tor gekämpft und weiter geht's in...

Level 2 — JIGE1PL:

Das Tor befindet sich hier links oben

Level 3 — QTKSIEZ:

Zuerst den Zaubersack rechts unten einsacken. Nun zum Plattformschalter rechts oben und mit Sprungturm durch die Gittertür. Einfach nach links zum Tor und weiter in...

Level 4 — RNYEACA:

Anfangs nach rechts oben. Dann nach links oben zum Zaubersack und nach unten zum Tor

Level 5 — A3FQK6A:

Zuerst nach links, dann nach rechts (durch den oberen Spiegel springen). Nun zurück zum

Tor und weiter geht's in...

Level 6 — JOHQ5NE:

Wieder mal nach links, dann nach rechts oben durch die Decke (die Amazone wartet schon). Zu guter Letzt nach rechts zum Tor und wieder ist ein Level geschafft.

Level 7 — A2VW5SL:

Erst nach rechts, dann nach links oben zum Tor und auch Level 7 ist geschafft.

Level 8 — JNZYKXE:

Anfangs nach links oben zum Zaubersack (Geheimwand) Nun nach rechts oben (kurz vorher nach unten) und zum Schluß nach rechts zum Tor.

Level 9 — IU3TQT4:

Zuerst nach links und beim Schatten nach unten fallen lassen (Level gelöst).

Level 10 — JUE2IKW:

Zuerst einmal kräftig festhalten. Dann nach rechts oben zum Tor und ab in...

Level 11 — YNS2KRE:

Zuerst sollte in diesem etwas verzwickten Level nach rechts gerannt werden. Mit Hilfe der Plattform laßt ihr Euch nach unten fallen. Nun nach unten und nach rechts zum Tor.

Level 12 — ZBA65HP:

Das "Carl-Lewis-Level". Nach rechts oben durch die Decke, dann nach unten, nach links oben zum Zaubersack und nun nach unten schweben. Jetzt Augen zu und nach rechts zum Tor durchbrechen.

Level 13 — UK6JI4J:

Nach links, nach rechts wenn der Zauberer den Weg versperrt und dann warten bis die weiße Maus kommt. Nun nach rechts oben, nach links ins Leere springen und zu gu-



Impressum

Chefredakteur: Martin Galsch (mg) — verantwortlich für den redaktionellen Teil
Chefin vom Dienst: Ulrike Peters (up)
Leitender Redakteur: Michael Hengst (mh)
Redaktion: Christian von Düring (cd), Volker Weitz (vw), Richard Eisenmenger (ri), Knut Gohler (kg)
Ständige freie Mitarbeiter: Eva Hoogh (ev)
Redaktionsassistent: Susan Sablowski
Redaktionssekretariat: Angelika Rötter

So erreichen Sie die Redaktion:
 Tel. 08946 13-289, Telefax 08946 13-5046

Alle Artikel sind mit dem Kurzzeichen des Redakteurs oder mit dem Namen des Autors gekennzeichnet

Manuskripteneinsendungen: Manuskripte werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, so muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Markt & Technik Verlag AG herausgegebenen Publikationen. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen.

Layout: Susanne Bubl, Cornelia Pflanz
Titellayout: Wolfgang Berns
Bildredaktion: Wallo Line (Lg.), Roland Möller, Tina Steiner (Fotografie)
Titel: Gipslin Graphics

Anzeigenleitung: Hannelore Schmidt (152)

Anzeigenvermittlung und Disposition: Christopher Mark (421)

Anzeigenpreise: Es gilt die Preistabelle Nr. 4 vom 1. Januar 1992

So erreichen Sie die Anzeigenabteilung
 Tel. 08946 13-894, Telefax 08946 13-789

Gesamtvertriebsleiter: Helmut Grünfeld
Leiter Vertriebsmarketing: Rainer Drumm (497)

Vertrieb Handel: MZV, Moderner Zeitschriften Vertrieb GmbH & Co. KG, Brestauer Straße 5, Postfach 11 23, 8057 Eching, Tel. 08931 9006-0

Erscheinungsweise: monatlich (zwei Ausgaben im Jahr)

Verkaufspreis: Einzelheft DM 8,70
Einzelheft-Bestellung: Markt & Technik Leserservice, CSJ, Postfach 14 02 20, 8000 München 5

So können Sie die Zeitschrift abonnieren.
Markt & Technik Abobetreuung GmbH
 Postfach 11 53, Kochendorferstraße 40, 7107 Neckarsulm
 Tel. 071 32 035-754, Telefax 071 32 035-63
Jahresabonnement Inland: DM 69,00 (inklusive MwSt.)
Jahresabonnement Ausland: DM 84,- (inklusive Porto)

Österreich: DSB-Aboservice GmbH, Auenbergstr. 33, A-5020 Salzburg, Tel. 0652/ 643866, Jahresabonnementpreis: ÖS 588,-
Schweiz: Aboservice AG, Sägetal, 14, CH-5600 Lenzburg, Tel. 0645/9131, Jahresabonnementpreis: sFr. 78,-

Zuschläge für Luftpostsendungen in Ländergruppe 1 (z.B. USA): um DM 35,-, in Ländergruppe 2 (z.B. Hongkong) um DM 50,-, in Ländergruppe 3 (z.B. Australien) um DM 65,-

Produktion: Klaus Buck (Lg./190), Wolfgang Meyer (Steilv./987)

Druck: E. Schwend GmbH & Co. KG, Schmollstr. 31, 7170 Schwäbisch-Hall

Urheberrecht: Alle in **POWER PLAY** erschienenen Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen, vorbehaltene Reproduktionen, gleich welcher Art, ob Fotokopie, Mikrofilm oder Erbsatzung in Datenverarbeitungsanlagen, nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages. Aus der Veröffentlichung kann nicht geschlossen werden, daß die beschriebene Lösung oder verwendete Bezeichnung frei von gewerblichen Schutzrechten sind.

Haftung: Für den Fall, daß in **POWER PLAY** unzutreffende Informationen oder in veröffentlichten Programmen oder Schaltungen Fehler enthalten sein sollten, kommt eine Haftung nur bei grober Fahrlässigkeit des Verlages oder seiner Mitarbeiter in Betracht.

Sonderdruck-Dienst: Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge sind in Form von Sonderdrucken erhältlich.
Anfragen an: Leo Hüppmann, Tel. 08946 13-489, Telefax: 08946 13-626

© 1992 Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft

Vorstand: Dr. Rainer Doll, Lutz Glandt, Dieter Straß

Verlagsleitung: Wolfram Höller

Operations Manager: Michael Kosppe

Direktor Zeitschriften: Michael M. Pauly

Anschrift des Verlages:
 Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft,
 Hans-Pinsel-Str. 2, 8013 Haar bei München
 Telefon 08946 13-0, Telefax 08946 13-100

Die Zeitschrift wird mit chlorfreiem Papier hergestellt

Mitteilung gem. Bayerischem Pressegesetz:
 Aktionäre, die mehr als 25% des Kapitals halten: Oskar Weber, Ingenieur, München
 Carl-Franz von Quadt, Betriebswirt, München, Aufsichtsrat; Carl-Franz von Quadt (Vorsitzender), Dr. Robert Desmann (stellv. Vorsitzender), Dr. Erich Schmitt

Member der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verfälschung von Wertpapieren e.V. (VfV), Bad Godesberg



Inserentenverzeichnis

Acovide	24 25	Joysoft	122
A1 GmbH	73	Jumpa-Soft	125
ASI	113		
ATI Technologies	57	Karsoft	76
		Kingsoft	138
BAT	55	Konami	59
Bachler	68	Theu Kranz Versand	10
Belbig Handels AG	160		
Berry Lösungsservice	73	Label	155
Binter	67 119		
		Magic Line	77
Castl-Versand	160	Markt & Technik	
Clubder		Verlag	50 159 161 163
Computer-Trade	111	Maxim	73
Computer-World	30	Menzpreis	11 13 15 17
CPS Hamburg	2 65	Mitras	121
CPS Heide	21 65	MN-Hobbysoft	127
DIT Games Verlag	144	New Point Computer	134
Dongleware		Nintendo	115
Verlags-GmbH	144		
Dynamics	125 127	Okay Soft	125
Dynalex	93		
		Perpet Soft	30
Electronic Arts	32 33	Phitip Metrics	22 23
Essex Soft		Play-off	127
Fandang	160	Rotmans Cigaretten 4	US
Fantasy Productions	139	Revell Soft	130
Fischerwerke	20		
Fishpoint	153	Simon	151
Fürster	77	Skyline	125
Funny Software	36 157	Soft & Sound	63
Funstic	135	Software	21
		Software 99	19
Galaxy Software	153	Software	10
Gamesworld	79		
Gross Electronic	67	Time Soft	60
Grzywaczewski	145	Toy R Us	3 US
		Traumfabrik	81 152
Hamo	95		
Harung Spiele		United Software	
GmbH	29 31		12 18 43 44 111
High Score Games	157		
		Vienna Comp Service	129
ICE	143		
ICP Verlag	133	Wal Versand	62 63



6♥KjG RVGG! yBgMR
 %ΔG:: v>G=♥ GRPG♥
 ?

Zuerst Paßwort 1 eingeben...

rzT\$> L1>X9 q+TDA
 ZR>?? q />zD >ΔH>z

...dann Paßwort 2 drüberschreiben

mit Kid Ying im neunten Level. Drückt Ihr auf den A-Button des zweiten Pads, ist auch Dr. Yang im Spiel. Nun dürften eigentlich alle Probleme vorliegen sein.

Track Meet (Game Boy)

Alle Paßwörter zum abgedrehten Sportspektakel *Track Meet* sandte uns Stefan Häslar aus Kirchberg in der Schweiz zu. Wer jetzt noch den flinken Jack besiegt, darf sich am Abspann erfreuen. Viel Spaß!

Swammi Pastrami
 Code: MVCBCTNB
 Kenichi Katana
 Code: KTBQHRM
 Irwin B. Cheetin
 Code: GFRBLCSS
 Jack Strop
 Code: TNTBKFT

Thunderforce IV (Mega Drive)

Wer mit Tecnosofts Ballerorgie *Thunderforce IV* nicht zu recht kommt, sollte sich den kleinen Player's Guide von Michael Tendra aus Berlin etwas genauer anschauen. Die Tips gelten nur für den "Easy"-Modus — das Option-Menü erscheint nach Drücken von A, B, C und Start (gleichzeitig).

Level 1: Stritte Sobald Ihr ins Wasser eingetaucht seid, erhaltet Ihr unten "Free Way". Danach das Extraleben in der Mitte des Bildschirms holen. Nach dem zweiten Auftauchen des Schiffs, bleibt Ihr am besten immer ganz links oben.

Beim Endgegner ganz links bleiben und seinem hervorschnellenden Schwanz nach oben ausweichen. Immer fleißig auf die blinkende Kugel ballern und dieser zum Schluß ausweichen.

Level 2: *Ruin* Dieser Level sollte als zweites gewählt werden, da Ihr hier den "Hunter" erhaltet. Am besten schießt es sich hier in der Mitte. Dem Endgegner zuerst die Kanonen abfackeln und dann in der Mitte bleiben und draufhalten.

Level 3: *Air Raid* Hier ausschließlich den "Hunter" benutzen. Bei der Hochgeschwindigkeitseinlage gibt's am Schluß im oberen Drittel ein Extraleben zu ergattern. Den Endgegner einfach mit "Hunter" wegblasen oder immer zwischen "Blade" und "Rail Gun" hin- und herschalten.

Level 4: *Daser* Benutzt auch hier, falls noch vorhanden, den "Hunter". Oben gibt's die meisten Gegner, die zudem noch die kleinen Geschütze fallen lassen. Den Zwischengegner immer an der Kugel treffen. Ab und an schießt er sie ab — dann nach oben oder unten ausweichen. Beim Endgegner zuerst den unteren Teil (Raketensilos etc.) mit "Blade" zerstören. Wenn Ihr unter ihm kommt auch mal "Free Way" benutzen.

Level 5: Zu Beginn die "Claws" und "Snake" nehmen. Ab und an tauchen Raumschiffe auf, die mit Euch ballern. Mit "Free Way" die Kanonen des Raumschiffs zerstören. Am Bug des Raumschiffs schnappt Ihr Euch die oben rechts erscheinenden "Claws" und dann das Extraleben (Bug anschließen). Die Laserstrahlen an der Unterseite treffen Euch nicht. Dem Endgegner lediglich ausweichen. Er verschwindet nach einiger Zeit.

Level 6: Ganz unten zuerst

ler Letzt über den Wasserfall zum Tor gelangen

Level 14 — YCDDILG:

Mal wieder nach links, dann nach rechts oben und wieder nach links (Plattformschalter beim Tor nicht vergessen). Achtung, der Zaubrank zaubert falsch. Nun nach unten zum Tor

Level 15 — UPPBCJ6:

Nach rechts unten zur Warp-Tür (den roten Wächter nicht nach unten drängen). Nun nach oben und ins Leere springen. Die rechte Warp-Tür führt zum Zaubrank (Geheimgang), die linke zum Plattformschalter (wenn der Zaubrer den Weg versperrt, kann der Schatten über die Magische Brücke helfen, falls man Freundschaft mit ihm schließt)

Level 16 — ZDNPNQ:

Zuerst nach rechts oben, dann nach links (und immer langsam).

Es wartet Götz von Berlechingen.

Level 17 — U535JBC:

Nichts weiter als sich immer schön ducken und auf das Fall-objekt achten.

Level 18 — FIGWRXJ:

Nach links, nach rechts oben (Magiefelder und Schalter zu decken). Nun muß Carl Lewis

den Weltrekord brechen, aber erst an der Gittertür festhalten. Dann nach links unten zum Zaubrank, nach rechts oben und wieder wartet Götz von Berlechingen.

Level 19 — 3P3URY6:

Welche Plattform gehört zu welchem Gittertor? Unten anfangen, dann nach rechts oben und weiter nach links (die Wächterschar lauert schon).

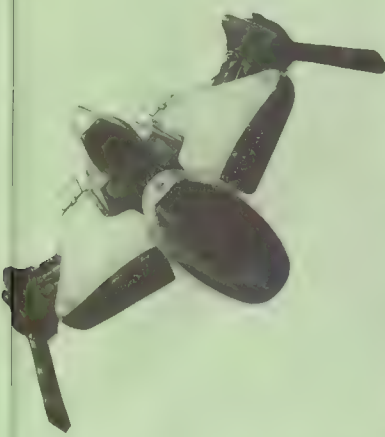
Level 20 — N4OMPPM:

Auf zum Finale, der Bösewicht kämpft persönlich (nach 19 Level kein Problem mehr).

Die Geliebte ist gerettet, das Königreich jubelt und wir fangen, weil's so schön war, noch einmal von vorne an!

Legend of the Mystical Ninja (Super NES)

Wer im neunten Level anfangen will, sollte folgende Paßwörter von Marco Wannenmacher aus Friedrichshafen zu Rate ziehen. Zuerst gibt im Logbook Entry Paßwort 1 ein. Nun einfach Paßwort 2 drüberpinseln und Ihr befindet Euch



die "Free Way" nehmen, dann über den Hügel und unten bleiben. In den nun folgenden Berg hineinfliegen (!). In einem Loch findet ihr Waffen und Leben. Nun die "Rail Gun" freischießen und noch oben, um das Schild einzusacken. In der Verengung ganz oben das Extraleben einsacken. Den Endgegner mit "Thundersword" angehen, um den oberen und unteren Teil zu zerstören. Vorsicht vor den gelben Bällen. Danach den mittleren Teil zweimal mit "Thunder Sword" zerschneiden.

Level 7: Unten gibt's "Snakes", danach wieder nach oben. Ganz oben lauern zwei Schilde. Den Endgegner am Kopf treffen und er lebt nicht lange.

Level 8: Das Level besteht aus zwei Etagen. Zu Beginn nehmt ihr entweder das "Tup" und "Hunter" oder unten die "Claws" und das "Blade". Die Kugel ist recht einfach. Im Raum mit den Walkern zuerst nach links vor die erste Röhre. Die ersten beiden Röhren zerstören. Dann nach links unten, mit "Blade" die Walker abschießen. Nun die letzte Röhre in Angriff nehmen. Den näch-

sten Endgegner zuerst aus nächster Nähe mit "Thunder Sword" beharken. Ist er noch nicht tot, mit "Blade" weitermachen. Beim Rampengegner links stehenbleiben und warten, bis er sich beruhigt hat. Nun mit "Thunder Sword" angreifen. Sollte er nach dieser Attacke noch leben immer über ihm die Seiten wechseln. Fliegt nach dem Ausgang hoch und in das Loch (nur mit Schild!). Dem Endgegner zuerst die Arme mit "Thunder Sword" abschießen (grau-blaue Stellen) oder sich rechts über seinen oberen Arm stellen und von dort aus ballern. Beim folgenden Koken auf die Fliegen achten und ihn mit "Thunder Sword" vermobeln. Immer oben stehenbleiben.

Level 9: Vorsicht! - Der Seestern zieht Euch nach unten. Die Kugelhände anschließen und sofort durchfliegen. Bei dem handähnlichen Gegner nach vorne und dann nach oben fliegen. Hier befindet sich ein Extraleben. Scrollt der Bildschirm vertikal, mit 25 Prozent Geschwindigkeit um die Wände dösen. An der Abzweigung unten entlangfliegen und das Schild nehmen. Dem Endgeg-

SEGA MEGA DRIVE

Heffline (jp)	40,-
Spatterhouse II (US)	119
Tazmania (US)	99,-
Crackdown (jp)	49
Phelios (jp)	49
Bad Omen (jp)	89
Olympic Gold (US)	99
Gynoug (jp)	49
Out Run (jp)	59
Jewel Master (jp)	59
Super Sh-nobi (jp)	69
Chuck Rock (US)	119
Wendebury I (jp)	49
Dick Tracy (jp)	49
Spiderman (jp)	69
Alien Storm (jp)	69
Streets (jp)	79
E.A. Hockey (DT)	99
Marcs of Rage (jp)	89
Golden Axe II (jp)	69
Warrior of Rome II (US)	119
Joypad Pro-2	39,-
Game Adapter	25,-

(Ermöglicht das Spielen von japanischen Modulen auf deutschen Mega Drives)

SEGA GAME GEAR

Aerial Assault (US)	79
GG Shinobi (jp)	59
Ac-Battler (US)	69
Out Run (jp)	59
Ninja Gaiden (jp)	59
Borin Wall (jp)	59
Crystal Warriors (US)	79
Donald Duck (jp)	69
Sonic the Hedgehog (jp)	69
Alien Syndrome (jp)	69,-

dynatex

Spiderman (US)	79	Paperboy	79
George	79	Ride or Die	79
Foreman s.k. O.	79	Rygar	79
Olympic Gold (US)	79	Super Sleek	79
Wide Gear	49	Rampage	79
		Batman Returns	79
		Wyndy	79
		Rampart	79
		Ninja Gaiden	79
		Pendend	79
		Toku	79
		Turbo Sub	79
		Scrapyard Dog	79
		Electricoop	69
		Chips Challenge	69
		Gates of Zendocon	69
		Slimeworld	69
		Gamelit	79
		Klar	79
		Footballstars	79
		Xenophone	79
		Ms Pacman	79
		Zarlor Mercenary	79
		Xybots	79

dynatex	Öffnungszeiten
Versandanschrift	Montags - Freitags
Brückstraße 42-44	9.30 - 18.30
4600 Dortmund 1	

NEO GEO	Robo Army	129
	1st Ich Rully	129
	Fatal Fury	129
	NAM 1975	199
	Baseball Stars II	179
	Muaythai Fight	129
	Magicant	279
	Top Players Golf	279
	Baseball Stars	279
	Andre Dumas	349
	The Super Spy	279
	Cyber-Lip	279
	Sengoku	279
	Ninja Combat	279
	Andre Dumas	349
	Ghost 'n Goblins	239
	Alpha Mission II	299
	Burning Fight	299
	Last Resort	379
	King of Monsters II	79
	Soccer Brawl	129

dynatex	Öffnungszeiten
Versandanschrift	Montags - Freitags
Brückstraße 42-44	9.30 - 18.30
4600 Dortmund 1	

Nintendo	SUPER FAMICOM
Addams Family (US)	129,-
Jack Nisslen Golf	149,-
P.T. 101	129,-
Paradise (dt)	99,-
Duck Tales	149,-
Soccer Mania (US)	129,-
Alone Punk	129,-
Cleaning Kit	18,-
Lighting	49,-

Nintendo	SUPER FAMICOM
Addams Family (US)	129,-
Jack Nisslen Golf	149,-
P.T. 101	129,-
Paradise (dt)	99,-
Duck Tales	149,-
Soccer Mania (US)	129,-
Alone Punk	129,-
Cleaning Kit	18,-
Lighting	49,-

Nintendo GAME BOY

Addams Family	89,-
Track Meet	89,-
Batman II	69,-
Snow Brothers	69,-
Viking Child (US)	69,-
Wave Race (US)	69,-
Bugs Bunny II	69,-
Donble Dragon II	69,-
Hudson Hawk (US)	69,-
Prince of Persia	69,-
Batman	69,-
Final Fantasy Adventure	79,-
Final Fantasy Legend	79,-
Nail'n Scale	69,-
Jack Nisslen Golf	69,-
P.T. 101	69,-
Paradise (dt)	79,-
Duck Tales	69,-
Soccer Mania (US)	69,-
Alone Punk	49,-
Cleaning Kit	18,-
Lighting	49,-

Versandbedingungen
Inland + 9 DM
Ausland + 12 DM
Vorkasse + 12 DM
Bedeutung der Kürzel
(jp) japanisch
(US) Amerikanisch
(dt) Deutsch

Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten
Weitere Artikel und Preise
bello telefonisch erfragen
Händleranfragen
erwünscht!

Telefon: 0231/556140 oder 573233 · Telefax: 0231/521553



ner zuerst die Laserkanonen von hinten abschießen. Dann die rot-gelbe Kugel in der Mitte angreifen. Nach kurzer Zeit blinken in den Klauen zwei Kugeln. Sie künden vom baldigen halbkreisförmigen Schuß: Nun schnell über den Gegner fliegen. Schießen die Klauen nach einiger Zeit mit einem Feuerstrahl. Immer nach rechts unten ausweichen und ihn dann von vorn beharken.

Level 10: Immer links oben bleiben. Kommen die roten Schüsse vom ersten Gegner geflogen, schnell nach links unten flattern. Dann wieder nach oben. Verschwindet der Roboter beim großen Laser nach unten, flink nach oben fliegen. Nach dem Schuß den Laser beharken. Erscheint der Roboter wieder, nach links und ausweichen.

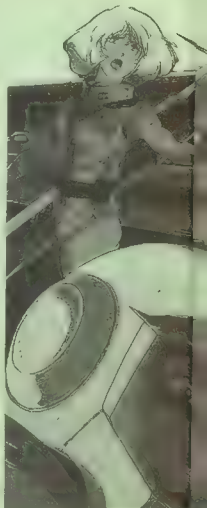
Der letzte Gegner ist recht einfach: Links stehenbleiben und das Mittelstück zerstören. Nun die rechte Seite angehen. Kommt er auf Euch zu (er holt Schwung), einfach nach unten. Teilt sich die weiße Kugel, schießt lediglich auf die ganz links. Nun sollte diese schlappmachen, der Gegner löst sich auf und ihr genießt die Endsequenz.

Slider (Game Gear)

Die von Philipp Pfeifroth aus Grebenhain erspielten Slider-Codes wollen wir Euch natürlich nicht vorenthalten.

Level 02:	AJAJ
Level 03:	JJLJ
Level 04:	AACC
Level 05:	JALE
Level 06:	AJCL
Level 07:	JJLN
Level 08:	CAAC
Level 09:	LAEJ
Level 10:	ACAC
Level 11:	JCEJ
Level 12:	ALAL
Level 13:	JNUN
Level 14:	ACCE
Level 15:	JCLG
Level 16:	ALCN
Level 17:	JLLP
Level 18:	CCAF
Level 19:	LCJG
Level 20:	AAEE
Level 21:	JANG
Level 22:	AJEN
Level 23:	JJNP
Level 24:	AAGG
Level 25:	JAPI
Level 26:	AJGP
Level 27:	JJPB
Level 28:	CAEG
Level 29:	LANI
Level 30:	ACEG
Level 31:	JONI
Level 32:	ALEP
Level 33:	JLNP
Level 34:	ACGI

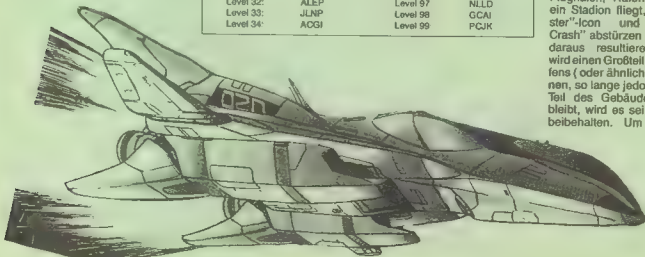
Level 35:	JCPK
Level 36:	ALGB
Level 37:	JLNP
Level 38:	CCCI
Level 39:	LCNK
Level 40:	AEAE
Level 41:	JEJG
Level 42:	ANAN
Level 43:	JNJP
Level 44:	AECG
Level 45:	JELI
Level 46:	ANCP
Level 47:	JNLB
Level 48:	CEAG
Level 49:	LEJI
Level 50:	AGAG
Level 51:	JGJH
Level 52:	APAP
Level 53:	JPIB
Level 54:	AGCI
Level 55:	JGLK
Level 56:	APCB
Level 57:	JPLD
Level 58:	CGAI
Level 59:	LCJK
Level 60:	AECI
Level 61:	JENK
Level 62:	ANEB
Level 63:	JNPN
Level 64:	AEGK
Level 65:	JEPM
Level 66:	ANGD
Level 67:	JNPF
Level 68:	CEEK
Level 69:	LENN
Level 70:	AGEK
Level 71:	JGNM
Level 72:	APED
Level 73:	JPNF
Level 74:	AGGM
Level 75:	JGPO
Level 76:	APGF
Level 77:	JPHH
Level 78:	CGEN
Level 79:	LGNO
Level 80:	EAAE
Level 81:	NAJG
Level 82:	EJAN
Level 83:	JNJP
Level 84:	EACG
Level 85:	NALI
Level 86:	EJCP
Level 87:	NJLB
Level 88:	GAAG
Level 89:	PAJI
Level 90:	ECAG
Level 91:	NCJH
Level 92:	ELAP
Level 93:	ECCI
Level 94:	NCKL
Level 95:	ELCB
Level 96:	NLLD
Level 97:	CGAI
Level 98:	PCJK
Level 99:	PCJK



Sim City (Super NES)

Einige Hilfen und Tricks für alle SNES-Sim-City-Architekten schickte uns Harold Gutch aus Regensburg.

Tricks: Um Flughäfen, Häfen und/oder Stadien zu verkleinern, ohne ihre Wirkung zu verringern, muß man ein Flugzeug, das gerade über einen Flughafen, Hafen oder über ein Stadion fliegt, per "Disaster"-Icon und "Airplane Crash" abstürzen lassen. Das daraus resultierende Feuer wird einen Großteil des Flughafens (oder ähnliches) verbrennen, so lange jedoch noch ein Teil des Gebäudes erhalten bleibt, wird es seine Wirkung beibehalten. Um "Residen-





tial"-Grundstücke zu verkleinern, um beispielsweise Platz für ein Stadion zu schaffen, muß man einfach kleine Teile des Grundstücks "wegbulldozern". Außerdem kann nun dieses Grundstück nicht mehr in etwas anderes, beispielsweise ein Krankenhaus verwandelt werden.

Zusätzliche Geschenke von Dr. Wright:

— eigenes Haus: Man erhält es, sobald Man aus dem Dorf eine Stadt mit 2000 Einwohnern gemacht hat.

— Bank: Man erhält eine Bank, wenn Man 10000 Einwohner und weniger als \$2000 hat. Man kann sich nun \$10000 über eine Laufzeit von 21 Jahren ausleihen. Die Schulden werden dann über 21 Jahre

werden ihm nicht erlassen, wenn man die Bank erreicht.
— Zoo: Wenn man 10000 Einwohner hat und ein Stadion baut, bekommt man die Gelegenheit einen Zoo zu bauen. Man kann einen weiteren Zoo bauen, sobald man 3 Stadien hat. Wenn die Bedingungen geschaffen sind, kann es jedoch mehrere Monate dauern, bis einem der Zoo angeboten wird.

— **Polizei- und Feuerwehrhauptquartier:** Sobald Ihr 6 Polizei- oder Feuerwehrstationen gebaut habt, bekommt Ihr das dazugehörige Hauptquartier. Das Hauptquartier hat eine größere Reichweite und bietet mehr Schutz als die normalen Stationen.

— Windmühlen: Sobald sich 150 Einheiten entwickelt haben, bekommt man eine Windmühle. Bei 500 Einheiten gibt's eine weitere.

— Bibliothek: Sobald Ihr 3 Schulen erbaut habt, bekommt Ihr eine Bibliothek.

— großer Park: Habt Ihr 300 Parkeinheiten errichtet, bekommt Ihr einen Park, von denen man 3 besitzen kann

— Bahnhof: Wer 50 Schieneneinheiten gelegt hat, darf einen Bahnhof bauen. Bei 300 Einheiten kommt ein weiterer Bahnhof hinzu.

— Ausstellung: Wenn man 50 000 Einwohner, einen Flughafen und einen Hafen hat, darf eine internationale Ausstellung eröffnet werden.

— Miniaturstadt: Wenn man 50 000 Einwohner hat, kann eine kleine Modellstadt gebaut werden.

HAMO

Tel: 02162/12073

Software Title	MS-DOS	AMIGA
AMOS: Deutsch		99.50
AMOS EASY		89.50
Amos 2.0		89.50
AMOS Compiler		69.50
1860 d	89.50	79.50
Amos 2.0: Advanced Features d	89.50	79.50
A Train	109.50	
Axis of Pacific d	89.50	
Adams Family d		89.50
Adams Family of the Empire	89.50*	89.50
ATAC	89.90*	
AviBuck	79.50	64.50
AviScreen		64.50
Airbus 320 d	99.50	89.50
Artemis d		89.50
Artemis World		89.50
AviaVentura		59.50
B17 d	109.50	
Battle Tite Trilogy	89.50	79.50*
Battle Ship	89.50	79.50*
Battle Isle Datasheet		79.50*
Battles of Proxy	99.50	79.50
Battle Ship	99.50	79.50
Bundes Mail, Pro.	79.50	79.50
Carnegie at War	79.50	
Carnegie Chess Challenge	79.50	
Carnegie Chess Challenge		59.50

Software Title	MS-DOS	Amiga
Lord of the Rings	89.50	79.50
Lord of the Rings 2	89.50	-
Lotus Sport 2	-	52.50
LSI Card 5	89.50	79.50
LSI Video 5	79.50	79.50
Mud of the Swamp	89.50	79.50
Manta	119.50	-
Megastories	94.50	89.50
Mega Sports	89.50	89.50
Microprose G. P. and D.	a. a.	89.50
Wright & Mag 3 2	89.50	79.50
Workey and 2 D	69.50	89.50
Yacht	-	89.50
Pacific Island	79.50	69.50
Paperboy 2	69.50	79.50
Pelicanor	89.50	79.50
Pirates of the Caribbean	89.50	79.50
Perfect General	89.50	79.50
Primal Dreams	a. a.	59.50
Plan 9 Outerspace	89.50	79.50
Plains Edge	89.50	-
Pool of Darkness 2	89.50	79.50
Pools of Darkness	89.50	69.50
Poisonous 2 Datensak	-	49.50
Powermonger	89.50	79.50
Powermonger 2	89.50	79.50
Prophet of Shadows	79.50	-

AT-BUS-Festplatte für AMIGA
incl. Controller, Gehäuse und d.
Handbuch komplett installiert
installiert bei 8 MB aufrüstbar

105 MB/0 MB RAM	998,-
105 MB/2 MB RAM	1 198,-

Project X			\$2.50
Wyborg			\$9.50
Racer Driven	\$9.50		\$9.50
Railroad Tycoon d	\$9.50		\$9.50
Realtor	75.00		\$9.50
Reaper (Baron deudsch)			\$9.50
Reign			78.00
Reinhold (deutsch)	79.50		\$9.50
Robin Hood SIFERRA	91.50		\$9.50
Roadster	65.00		\$9.50
Sargon 5	85.00		\$9.50
Star Trek STARTRYE			\$9.50
Samurai Socoer			\$9.50
Scorcher	85.00		\$9.50
Secret Service	89.50		\$9.50
Self Service	89.50		\$9.50
Sim Art d	89.50		\$9.50
Sim Art 2	89.50		\$9.50
Space Quest 4	79.50		\$9.50
Quest 1 Formid	96.00		\$9.50
Quest 2 Formid	96.00		\$9.50
Quest 3 Formid	96.00		\$9.50
St. Empire	65.00		\$9.50
Stone Age	69.00		\$9.50
Stone Age 2	69.00		\$9.50
Striker			\$8.50
Super Turtls	96.50		\$9.50
Super Turtls 2	96.50		\$9.50
S W O L D Doo 32	49.50		\$9.50
Teenage Tycoon 2	95.00		\$9.50
Tennis Cup	79.50		\$9.50
Theatre of War	79.50		\$9.50
Tux The Fox d	99.00		\$9.50
Ultimate Tennis Emp	99.00		\$9.50
Ultima 6	89.50		\$9.50
Ultima 7 deutsch	109.50		\$9.50
Ultima 7 English	109.50		\$9.50

Uncharted Waters	129.50	
Utopia New World	-	49.50
Vengeance of Excalibur	79.50	89.50
Viruscope 1.8	-	59.50
Vroom	-	59.50
Warriors of Reins	89.50	89.50
Wily Beams d.A.	89.50	79.50
Wing Commander 1	59.50	79.50
Wing Comm. Spec.Ed.	99.50	
Wing Commander 2 d	99.50	
Wing C. Specia. Op. 2	49.50	
Wrestlemania WWF	89.50	59.50
Y.C. Com. Tonle	-	84.50

Advanced GRAVIS Joysticks		
der Allerbeste	schwarz	\$9.95
für AMIGA und PC	transparent	\$9.95
GRAVIS Maus Stick Amiga		199.95
Advanced ELIMINATOR		

ADVANCED ELIMINATOR die Nobel-Game-card bis 50 MHz. 2 Analog-Ports und Software, bei uns in haben fix nur 89,95

Wir sind **MAGIC MUSIC** Partner
Roland Hard und Software stets verfügbar
in unserem Ladenplatz!!

ROLAND LAPC-1, di Version	989
ROLAND SCC-1, die Neuheit	989 -

Versandbedingungen: Bei Verkauf + DM 5,-, bei Nachnahme + DM 5,-.
 (*) gezeichneten Titel sind evtl. schon lieferbar - nachfragen! Preiskurs und
 Änderungen ausdrücklich vorbehalten. Preisliste gegen DM 2,-.
 FAX: 02162/30091 ETX: HAMB

Bestelltelefon: 02162/12073 Mo - Fr 9.00-19.00 Uhr oder Anrufbeantworter

— **Brunnen:** Wenn die Stadt ihren 50. Geburtstag feiert, bekommt man die Gelegenheit einen Brunnen zu bauen.

— Wasser zu Land: Wenn man nur noch 150, 100, 50, oder 30 unentwickelte Einheiten hat, kann man eine 3 x 4 Einheiten große Fläche Wasser in Land verwandeln.

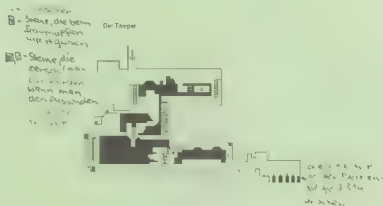
Keine Kosten für Straßen, Polizei und Feuerwehr:

Wenn Ihr einen gespeicherten Spielstand ladet, muß bis zum Ende des Jahres nichts für Straßen, Polizei und Feuerwehr gezahlt werden. Wenn man also im Januar eines Jahres speichert und den Spielstand wieder lädt, hat man eine Menge Geld gespart, und kann z.B. die Steuern zum Ausgleich senken.

Wer jedoch noch mehr Geld haben will, der sollte vor Ende des ersten Jahres alles ausgegeben haben. Sobald nun der Kosten-Bildschirm erscheint, sollte man den linken Taster (L) drücken. Jetzt geht zurück in das Spiel (immer noch auf L) und wieder in den Kosten-Bildschirm. Das "Go With The Figures" sollte sich in "Gro With The Figures" umgeändert haben. Jetzt erhöht ihr alle Funding Levels auf 100 Prozent und verläßt den Bildschirm. Wenn jetzt der linke Taster (L) losgelassen wird, wartet, bis die Stadt Geld ausgibt und Ihr habt nicht mehr \$0, sondern \$999999 Das durfte doch wohl für's Erste genügen.

Wonderboy 5 (Mega Drive)

Hilfreiche Karten zum Mega-Drive-Märchen *Wonderboy* 3 kommen von Matthias Schmeißer und Johannes Grundherr aus Krailing. Allzu schwer sollte die Saga um Segas Wunderjungen jetzt nicht mehr sein.



- ☐ - Mund Overwundet nach dem Besuch bei der Sporthalle
- verschlechterter Biss entsteht nach Beibehaltung eines Schabens
- = Störchen
- = DUD
- zwischenbare Einzel
- = Putzen



Persons interviewed



Ultima VII

CLUEBOOK (TEIL 2)



Seid Ihr schon in einer verzweifelten Lage und wißt nicht weiter? Zeugenaussagen, Karten zu den einzelnen Städten und Dungeons helfen Euch.

Mit Hilfe der Zwillinge in Moonglow, dem Schüler Perrin und meinem Mentor, habe ich, Anton, die Karten Britannia zusammengesetzt. In meinen Aufzeichnungen für den Avatar erzählen Informanten über die Besonderheiten ihrer Stadt, mein Kommentar zur Situation schließt sich an.

TRINISC

Finnigan erzählt: Wir sind alle ehrliche Arbeiter und Kaufleute. Die Wachen sind loyal, besonders Gilberto, der an den Docks wacht. Er läßt kein Schiff ohne gründliche Untersuchungen durch. Zu unseren Bewohnern zählen ein Trainer, ein Waffenschmied, ein Schiffbauer, ein Heiler und eine Bardame, die wunderschöne Apollonia. Klog und seine Frau leiten den Zweig der Fellowship hier. Sie sind recht beliebt. Nur ein Vorfall ist mir bekannt. Sie befrängen Christopher, daß er nicht aus der Fellowship aus-

tritt. Er ist Schmied und hat wenig Zeit für die Treffen. Das entschuldigt allerdings nicht sein mangelndes Interesse an seinem Sohn Spark.

Zu Caroline sollte man höflich sein. Sie verbringt ihre Tage damit, neue Mitglieder für die Fellowship zu gewinnen und ist ziemlich hartnäckig.

An der Straße im Norden Britannias, kurz vor den Sümpfen, trifft man auf eine Gruppe Schauspieler, die "Passion Play" auführen. Ich hatte jedoch nicht die Zeit, die Show anzusehen.

BRITAIN

Informantin Miranda: Als erstes muß Dein Freund Lord British im Schloß aufsuchen. Die Ratsmitglieder haben mir erzählt, daß Lord British nützliche Gegenstände für Avatar bereithält, sollte dieser sie benötigen. Es gibt jedoch zahlreiche Geschäfte, in denen Ausrüstung gekauft werden kann,



BRITAIN

- | | |
|--------------------------|-----------------------------|
| 1) Lord British's Castle | 15) Trainer (Zella) |
| 2) Mint | 16) Jeweler (Sean) |
| 3) Music Hall | 17) Armourer (Grayson) |
| 4) Royal Theatre | 18) Iolo's Bows |
| 5) Amusement area | 19) Apothecary (Kessler) |
| 6) Fellowship hall | 20) Healer (Cail) |
| 7) Baker (Willy) | 21) Fish and chips (Gordon) |
| 8) Brownie | 22) Carts (Diane) |
| 9) The Blue Boar | 23) Royal orchard (Fugg) |
| 10) Wayfarer's Inn | 24) Farmers' market |
| 11) Shipwright (Clint) | 25) Trainer (Denby) |
| 12) Trainer (Sentri) | 26) To egg farm (Mack) |
| 13) Provisions (Gay) | |
| 14) Provisions (Greg) | |

sollte Dein Freund bei Lord British nicht vorsprechen können. Noch ein Hinweis: Lord British ist ein Heiler, der kein Honorar verlangt.

Mein Mann hat die Spielleitung im Royal Theatre. Sein neuestes Stück "The Trails of the Avatar" ist sicher auch für Deinen Freund interessant.

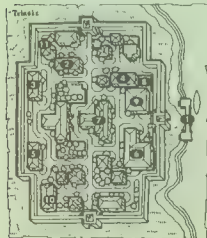
Sollte Dein Freund in Geldnöte geraten, kann er beim Bäcker Willy das Brot backen oder bei Brownie und Mack, zwei Bauern, aushelfen. Alle drei zahlen in Gold. Sean kauft für ca. 30 Goldstücke Edelsteine aus antiken Schmuck an.

Wichtig zu erwähnen ist auch The Fellowship. Batlin selbst hat die erste Filiale hier in Britain gegründet. Dein Freund sollte über eine Aufnahme mit ihm verhandeln. Es ist die größte Zweigstelle in Bri-



Cove

- | |
|--------------------------------|
| 1) Townhall |
| 2) Rudyon |
| 3) Trainer (Rayburt) |
| 4) To the Shrine of Compassion |
| 5) The Emerald |
| 6) The Out'N'inn |
| 7) Healer (Janna) |



TRINISC

- | |
|-----------------------------------|
| 1) Docks |
| 2) Trainer (Markus) |
| 3) Armourer and Provisions (Dell) |
| 4) Shipwright (Gargan) |
| 5) Healer (Chantu) |
| 6) The Honorable Hound |
| 7) Fellowship hall |
| 8) Carts (Petre) |
| 9) Stables |
| 10) Blacksmith |
| 11) Christopher's house |

tannia, obwohl das Verhältnis zwischen Mitgliedern und Nichtmitgliedern in Buccaneer's Den höher sein soll. Aber außer Piraten und Spielern zieht es keinen dorthin.

Ich versuchte ins Schloß zu gelangen, jedoch hielt der Gauner Chuckles mich auf. Er zwang mir ein dummes Wortspiel auf. Schließlich entdeckte ich ein Muster von einsilbigen Wörtern in seinen Sätzen und konnte so seine Spiellust befriedigen.

COVE

Lord Heather erzählt: Das ist eine Stadt der Liebe. Jeden Bewohner kannst Du offenherzig befragen. De Maria, unser Barde, wird Dir ein Lied singen. Sein Lieblingslied handelt von Nastassia. Sie ist die einzige in Cove ohne einen Liebhaber.

Zinaida weiß über die Probleme der Wasserversorgung zu berichten.



Kliffin

Nastassia erzählte mir nichts über die Liebe, sondern über ihre traurige Kindheit. Ihr Vater ging in den Deep Forest, bevor sie geboren wurde. Ihre Mutter brachte sich vor Gram kurz nach der Geburt um. Das Mädchen kümmert sich um den Shrine of Compassion, zu Ehren ihrer Ur-Ur-Großmutter.

MINOC

Informationen von Gladstone: Mehrere Handwerker sind hier ansässig. Wir haben einen Kesselflicker, Julia, die jeden Apparat konstruieren kann, einen Schmied und mich, den Glasbläser. Owen, der Schiffbauer, ist unser schwarzes Schaf. Er will sich mitten in der Stadt ein Monument bauen lassen. Keiner der Gilde wird daran arbeiten. Unglücklicherweise hat er die Bergarbeiter überredet, ihm die Steine zu zuhaufen.

Die Zigeuner sind freundlich und keine Diebe, sonst hätten sie sich schon längst aus dem Staub gemacht, z.B. nach Buccaneer's Den.

Rutherford, der Bartender von Chequered Cork, verlor



MINOC

- | | | |
|----------------------|-----------------------|----------------------------------|
| 1) Armsman's guild | 4) The Chequered Cork | 6) Trainers (Kareena and Jakher) |
| 2) Townhall | 5) Fellowship hall | 7) Armsbearer (Zorn) |
| 3) Shipwright (Owen) | 8) Sawmill | |



PAWS

- 1) Shelter
- 2) Miller (Thurston)
- 3) Butcher (Moofin)
- 4) Dairy (Andrew)
- 5) The Saily Dog
- 6) Camille
- 7) House of Items (Bevelica)



im Kampf gegen Hook, einen Piraten aus Buccaneer's Den, einen Arm. Vermeide eine Begegnung mit diesem gewalttätigen, bösen Mann.

The Fellowship hat auch hier eine Zweigstelle. Owen ist ein Mitglied. Er erhält wahrscheinlich von da aus Rückendeckung für seine Statue. Außer Elynor, dem Kopf, gehören Gregor und Mikos, zwei Minenarbeiter, und William, der Sägewerker, der Fellowship an. Burnsides, auch Mitglied, hält sich von den Treffen meist fern.

Addom weiß: Früher voller Eisen und Gold, sind die Minen heute ausgebeutet. Einige Unberührbare haben sich dort primitiv eingerichtet.

Bei einem Besuch der Minen sah ich einen leprösen Gargoye. Karl lernte ich in den Bergen kennen. Er war nicht gut auf die Bewohner Minocs zu sprechen, z.B. Owen.

Margareta, eine Zigeunerin, wollte für 20 Goldstücke meine Zukunft vorhersagen. Trotz meiner Neugierde, schlug ich das Angebot aus.

PAWS

Informationen von Polly: Unsere Bewohner fristen alle ihr Dasein, einigen geht es etwas besser. Die Ausnahme ist Morfin. Ich wußte nicht, daß

Schlachter so gut verdienen. Ich weiß auch nicht, wohin er seinen Schlangendraht verkauft. Ich wette, er würde seine eigene Großmutter verkaufen.

Die schlechte Wirtschaftslage trifft alle. Alinas Mann z.B. sitzt wegen Diebstahl im Gefängnis von Britain. Etwas in diesem System ist faul, wenn ein Mann stehlen muß.

Ferdwyn und seine Frau haben eine Unterkunft für Obdachlose errichtet. Es wird von der Fellowship gesponsert, daher nehmen wenige die Gastfreundschaft an. Komor, Fenn und Merrick waren gute Freunde, bis Merrick beschloß, in die Unterkunft zu ziehen.

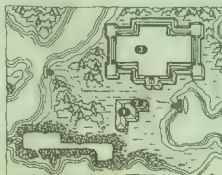
Die Fellowship gibt einigen neue Hoffnung. Der sogenannte Avatar wurde zuletzt vor zweiundzwanzig Jahren gesehen. Die einzige, die noch an die Vorhersehung glaubt, ist Camille. Sogar ihr Sohn Tobias meint, daß sie den Traditionen zu sehr nachhängt, auch wenn er der Fellowship mißtraut. Wenn Ferdwyns Sohn Garrit weiter in Camille dringt, der Fellowship beizutreten, wird Tobias ihm eines Tages eine Verpassung. Camille lebt von dem, was sie ernten kann und verkauft Weizen an den Müller Thurston.

Ich habe mich mit einigen anderen aus der Stadt unterhalten. Die Aussagen stimmen mit denen Polys überein, besonders die von Thurston.

SERPENT'S HOLD

John-Paul weiß: Die Stadt hat den Ruf, die besten Kämpfer Britannias auszubilden. Ferner haben wir die Aufgabe übernommen, den nahen "Shrine of Honor" zu bewachen. Die meisten von uns leben innerhalb der Stadtmauern. Einige, wie unser Trainer Menion, gehen auch nach außerhalb. Er stellt sehr gute Schwerklingen her. Nebenbei ist Iolo's South. Es ist nicht so groß wie in Britain, aber gut bestückt.

Außer mir wohnen hier Lady Leigh, die Heilerin, Sir Horffe,



SERPENT'S HOLD

- 1) Menion's
- 2) Iolo's South
- 3) The Hold (all other noted locations)

Serpent's Hold/Iolo at Dende



der Anführer der Wachen, und Sir Pendaran und seine bildschöne Frau Jehanne. Sie treiben Handel, um Serpents Hold Wünsche zu erfüllen.

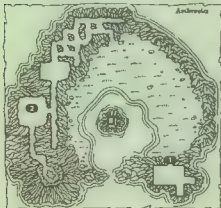
Sir Richter, der Waffenschmied, gehört der Fellowship an. Er hat in letzter Zeit eine paranoide Einstellung zu Waffen entwickelt. Er hat den Zweitschlüssel zu seinem Waffenlager in eine Truhe gelegt und hat sie in eine der Höhlen versteckt. Den Schlüssel zu dieser Truhe hat er wiederum in einer anderen Höhle hinterlegt. Die neuesten Gerüchte besagen, ein Fisch hätte den Schlüssel verschluckt.

Bleibt noch Lady Töry zu erwähnen. Zwischen ihr und Richter scheint es gefunkt zu haben. Sie hat einen Sohn.

Sir Denton betreibt die Taverne "The Hallowed Dock". Im Kampf ist Denton einer unserer besten Männer.



Gladstone



JHELOM

- 1) Commons
- 2) The Bunk and Scool
- 3) The Library of Scars (De Snel)
- 4) Townhall
- 5) Armskuer (Kliffen)



Bei einem Besuch bei Lady Töry erfähr ich, das ihr Sohn das einzige Kind auf der Insel ist, das in den letzten Jahren hier geboren wurde. Ich hoffe, sie beschützen ihn gut vor den Harpies, die auf der Nachbarinsel wohnen.

BEPEKTRAN

Der einzige Bewohner ist ein schrulliger alter Mann namens Martingo. Er nennt sich selbst einen Sultan und spricht fortwährend mit seinen Bediensteten, die er um sich glaubt. Er ist ziemlich besitzergründend, also wäre ich vorsichtig mit Sachen, die ihm gehören. Viel Glück beim Handeln.

JHELOM

Kliffen informiert. In Jhelom gibt es einige gute, bodenständige und harte Kämpfer. Jeden Tag um die Mittagszeit treffen sie sich auf der Gemeendewiese, um zu kabbeln und zu duellieren.

Solltest Du mitstreiten wollen, wende Dich an Daphne oder Ophelia in Spellic' Kneipe. Ophelia hat etwas bösartiges, vermeide ihre Begegnung, wenn Du kannst.

De Snel lehrt am Library of Scars. Seine meisterhafte Beherrschung des Schwertspiels zieht Studenten von ganz Britannia an. Zur Zeit hat er drei Schüler Vokes, Syria und Timmons. Syrias Böswilligkeit reicht nicht ganz an die von Ophelia heran. Doch wenn sie bewaffnet ist, würde ich Ophelia vorziehen.



Polly



Dungeon Covetous

Sogar unser Bürgermeister Joseph hat sich auf die Kämpfe eingelassen. Das hätte ich ihm nicht zugetraut.

Kliffen, ein alter Hase der Kampfspiele, hat sich zur Ruhe gesetzt. Er hat ein besonderes Geschick im Umgang mit Nadel und Faden.

DUNGEON AMBROSIA

Auf Ambrosia gibt es keine menschlichen Lebewesen, nur dreiköpfige Hydras. Die einzige Sehenswürdigkeit, laut Nelson of Moonglow, sind die Meteoriten. Das Mineral nannte er Caddellite Ambrosia.

1. Imaginäre Wand

2. Tür durch die unsichtbare Wand

COVETOUS

Dieser eisenhaltige Dungeon ist einer der acht, die der Council of Mages vor Hunderten von Jahren verschlossen hat. Vor einiger Zeit hat die Britannian Mining Company sich die Erlaubnis von Lord British geholt, die Minen wieder zu öffnen. Sie haben ein paar von uns angestellt, um die Gänge von bösen Kreaturen zu befreien. Dann haben sie große Maschinen und unermüdliche Minenarbeiter eingesetzt, um das wertvolle Eisen abzubauen.

Es heißt, die Britannian Mining Company hätte einen Magier beauftragt, einige der Gänge wieder zu verschließen. Mit wem ich auch sprach, keiner kennt die Gründe dafür.

Covetous

1. Unsichtbarer Pfad

WRONG

Vor Hunderten von Jahren wurden hier drei Gefängnisse erbaut. Sie sind heute noch voller nichtmenschlicher Wächter und gesammelten Schätzen. Der südlichste Dungeon wurde nie vollendet und ist daher am wenigsten gefährlich. Ich bin hierher gekommen, um dem Gerücht des karnibalistischen Wächters nachzugehen, der angeblich seine Gefangenen verspeist hat.

Eine Warnung in Zusammenhang mit dem nördlichen Gewölbe. Ein schrecklicher Lich hat es sich dort bequem gemacht.



Dungeon Wrong

CRIME DE

1 DIE BESTEN COMPUTERSPIELE



INDIANA JONES 4

Schick bitte keine Indy-4-Lösungen an die Redaktion!

Platz	Titel	System	Power-Wertung	Test in Ausgabe	Platz	Titel	System	Power-Wertung	Test in Ausgabe
1	(1) Indiana J. and the Fate of All.	MS-DOS	94%	6/92	11	(12) Secret of Monkey Island 2	Amiga	87%	8/92
2	(2) Ultima Underworld	MS-DOS	94%	6/92	12	(13) Sim Ant	MS-DOS	87%	5/92
3	(3) Wizardry 7	MS-DOS	94%	2/92	13	(14) Silent Service 2	Atari ST	87%	2/92
4	(4) Secret of Monkey Island 2	MS-DOS	92%	1/92	14	(15) Sim Ant	Macintosh	87%	1/92
5	(5) Railroad Tycoon	Atari ST	91%	2/92	15	(—) Kyrandia	MS-DOS	86%	10/92
6	(7) Falcon 3.0	MS-DOS	91%	1/92	16	(16) Sim Ant	Amiga	86%	8/92
7	(9) Populous 2	Amiga	90%	1/92	17	(17) Aces of the Pacific	MS-DOS	86%	6/92
8	(—) Links 386 Pro	MS-DOS	88%	10/92	18	(—) Sherlock	MS-DOS	85%	10/92
9	(10) Civilization	MS-DOS	88%	1/92	19	(18) Prophecy of the Shadow	MS-DOS	85%	7/92
10	(11) SWOTL	MS-DOS	88%	11/91	20	(19) Sensible Soccer	Amiga	85%	7/92

AMIGA

Zur Einführung des Super Nintendo, das nun endlich ganz offiziell in Deutschland erhältlich ist, gibt es diesmal die Special-Ecke der besten Super-Nintendo-Spiele. Zum offiziellen Deutschlandpack gehört auch der Superknaller *Super Mario World*, ein Klassiker unter den besten Videospielen. Da außer den Mario-Homelands eine Menge anderer Module erhältlich sind und Nintendos Vorzeigekonsole einen wahren Spiele-Boom erlebt, gibt es alle Spielehits auf einen Blick.

cd

Platz	Titel	Power-Wertung	Test in Ausgabe
1	(1) Populous 2	90%	1/92
2	(2) Secret of Monkey Island 2	87%	8/92
3	(3) Silent Service 3	87%	9/91
4	(4) Sim Ant	86%	9/92
5	(5) Sensible Soccer	85%	7/92
6	(6) Amberstar	85%	6/92
7	(7) Fire & Ice	85%	5/92
8	(8) Shadowlands	85%	4/92
9	(9) Dynablasters	85%	1/92
10	(10) Battle Isle	85%	10/91

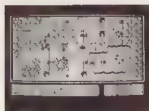
ATARI

Platz	Titel	Power-Wertung	Test in Ausgabe
1	(1) Railroad Tycoon	91%	2/92
2	(2) Secret of Monkey Island	91%	10/91
3	(3) Silent Service 2	87%	2/92
4	(4) Amberstar	86%	3/92
5	(5) Special Forces	84%	2/92
6	(6) Exile	80%	2/92
7	(7) Flames of Freedom	78%	7/91
8	(8) Rodland	76%	12/91
9	(9) Elvira 2	72%	7/92
10	(10) The Killing Game Show	72%	1/92

LA CRÈME

1

DIE BESTEN VIDEOSPIELE



SUPER MARIO BROS. 3

Mario forever: Das neue Super Mario Cart legte die Redaktion lahm.

Platz	Titel	System	Power-Wertung	Test in Ausgabe	Platz	Titel	System	Power-Wertung	Test in Ausgabe
1	(1) Super Mario Bros 3	NES	95%	12/91	11	(10) Wonderboy 5 (englisch)	Mega Drive	86%	
2	(-) Parodius	SNES	90%	10/92	12	(11) Sim City	SNES	88%	12/91
3	(2) Super Contra	SNES	90%	5/92	13	(12) Bonk's Revenge	PC-Engine	86%	10/91
4	(-) Street Fighter 2	SNES	89%	9/92	14	(13) Shining in the Darkness	Mega Drive	85%	12/91
5	(4) Last Resort	Neo Geo	89%	7/92	15	(-) Lemmings	Mega Drive	85%	10/92
6	(5) Warsong	Mega Drive	88%	5/92	16	(-) Thunder Force 3	Mega Drive	85%	10/92
7	(6) Zelda 3	SNES	88%	3/92	17	(14) Wonderboy 5 (japanisch)	Mega Drive	84%	1/92
8	(7) Formation Soccer	SNES	88%	3/92	18	(15) Starflight	Mega Drive	84%	12/91
9	(8) Final Fantasy 2	SNES	88%	2/92	19	(16) Wonderboy 3	Game Gear	82%	7/92
10	(9) Super Aleste	SNES	86%	7/92	20	(17) Mystical Ninja	SNES	82%	6/92

C 64

Platz	Titel	Power-Wertung	Test in Ausgabe
1	(1) Creatures 2	78%	8/92
2	(2) Bug Bomber	76%	5/92
3	(-) Budokan	73%	10/92
4	(3) Gateway	73%	1/92
5	(-) Catalypse	72%	10/92
6	(4) Pang	71%	10/91
7	(5) Conquestador	69%	12/91
8	(-) Space Crusade	68%	10/92
9	(6) Teenage Turtles 2	68%	2/92
10	(7) World Class Rugby	67%	2/92

MS-DOS

Platz	Titel	Power-Wertung	Test in Ausgabe
1	(1) Indiana Jones 4	94%	6/92
2	(2) Ultima Underworld	94%	6/92
3	(3) Wizardry 7	94%	2/92
4	(4) Secret of M. Island 2	92%	1/92
5	(5) Lemmings	92%	10/91
6	(6) Falcon 3.0	91%	1/92
7	(7) Civilization	88%	1/92
8	(-) Links 386 Pro	88%	10/92
9	(8) SWOTL	88%	11/91
10	(9) Sim Ant	87%	5/92

SPECIAL

Platz	Titel	Hersteller
1	Parodius	Konami
2	Super Contra	Konami
3	Street Fighter 2	Capcom
4	Formation Soccer	Human
5	Zelda 3	Nintendo
6	Final Fantasy 2	Square
7	Super Aleste	Compile/Toho
8	Sim City	Nintendo
9	Actraiser	Enix
10	F-Zero	Nintendo

Bad News for Hedgehogs



Neue Welt — neues Glück, jedes Level wartet mit neuen Grafikdetails auf

ZOOL

Millionen Igel sterben auf deutschen Straßen. Auch die Lotus-Macher-Gremlin möchte gerne einem speziellen Softwarekollegen der Stacheliere den Garau machen. Um Segas Igelkönig *Sonic* das Handwerk zu legen, heuert Gremlin's Designer einen Ninja der neunten Dimension an: Zool. Der verummte Igeljäger stellt dem stacheligen Gesellen in der vollen Montur eines Superminjas nach: Venezianische Gesichtsmaske, Supersprungschuhe und Lichtschwert. Doch Zool hat auch innere Werte, denn ohne flinke Bewegungen ist ein Ninja nichts. Da er ein Meister seines Faches ist, hat er ein ganzes Repertoire an Handlungen auf Lager: laufen, springen, mit Händen und Füßen treten, klettern, an Seilen hangeln und wie ein Affe an Mauervorsprüngen herumkraxeln. Zusätzlich kann er dicke Gummigeschosse abfeuern und á la Spiderman senkrechte Wände erklimmen. Zu allem Überflus kann Zool Ninjamagie nutzen. Beispielsweise den Superhüpfzauber, mit dem er gewaltige Sprünge machen kann, bei denen selbst Heike Henkel vor Neid erblassen würde. Unvermeidlich im Reisegepäck des interdimensionalen Kampfsportlers: "Smart-Bombs", die einmal ausgeklinkt, sämtliche Gegner vom Bildschirm putzen.

Turnt der Kämpfer mal nicht auf dem Boden herum, sondern erhebt sich in die Luft, kann er mit Hilfe seines Spezialkillerschwerts sämtliche

Feinde vom Himmel metzeln. Die Schwierigkeit bei dem kniffligen "Todessprung" ist, wieder festen Boden unter den Füßen zu bekommen. Denn spitze Ecken, Feuer und Nägel bremsen den fluchtüchtigen Ninjameister meist früh genug.

Ihr steuert den Igelkiller am besten mit dem Joystick durch die Welt des Bösen. Der Ninja

Antigel-Zool Zool beißt sich an seinem Konkurrenten *Sonic* *The Hedgehog* leider die Zähne aus. Das Sega-Stachelier sitzt in Sachen Level-Aufbau (noch) fest im Sattel. Beim Spiel-design tritt oder rast Zool schon von *Sonic* in ausgetretene Spiel-

pfade — turboschnell also. Denn wie der berühmte Konsolenkollege, dreht auch Zool gerne auf Und rast mit einem Affen (oder besser Ninja-)Zahn durch die Levels. Leider stehen gerade umgehaute Feinde nach gewisser Zeit wieder auf und harren am alten Platz, wenn der Ninja wieder vorbeikommt. Das geht



nicht nur unserem Superspritze auf den Senkel. Der Schwierigkeitsgrad wechselt im Spiel, ist aber grundsätzlich durch die Geschwindigkeit relativ hoch — Einsteiger dürften schnell gefrustet werden. Trotz dem belectet sich Zool eher mit Ruhm,

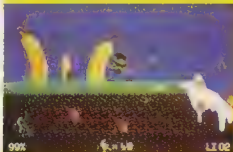
denn mit Schande. Niedlich animiert und grafisch tadellos durchgestylt bietet er gehobene "Jump'n'Run"-Kost. Größter Pluspunkt: die zahlreichen Spielstufen, die vor Abwechslung strotzen. Habt ihr *Fire* und *Ice* satt oder gar durchgespielt und sucht frischen "Hüpf und Hau"-Stoff, solltet ihr zugreifen

der neunten Dimension erforscht sieben Welten mit je drei Levels. Die Spielstufen scrollen dabei fleißig "parallaxend" in alle Richtungen. Neben den zahlreichen Feinden beschäftigen Euch jede Menge Puzzels und Aufgaben in den Levels. Jede Welt steht unter einem bestimmten Motto. Der Anfang des Übels ist die Welt der Zuckernaschereien: die Sweetworld. In dieser Karieshochburg ziehen mißmutige Geister ihre Bahn, unterstützt von üblen Killerbienen, die dem ahnungslosen Zool ih-

ren Stachel in die zarte Ninjahaut bohren wollen. Gelingt es Euch, eine Biene oder einen Geist mit dem tödlichen Lichtschwert oder den Gummikugeln zu treffen, zerplatzen sie mit einem schönen Klirren und hinterlassen manchmal ein beflügeltes Herz (schnell eingefangen) oder einige punktetragende Extras in Form von zuckrigen Leckerliern. In folgenden Levels wechseln nicht nur die Hintergründe, sondern auch die Bösewichter, die sich Zool in den Weg stellen.

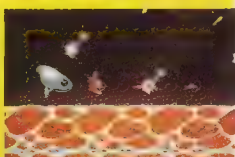
cd

Zool packt das Extrawaffen-sortiment aus



Forse Fortissimo: Zool hat's eilig.

Drei Balken Lebensenergie trennen den Ninja vom Tod



Genre: Geschicklichkeit

Hersteller: Gremlin

Zirka-Preis: 90 Mark

Testmuster: Gremlin

AMIGA 75%

Grafik: 77% Sound: 58%

Schwierigkeit: mittel

Minimal: 512 KByte

Unterstützt: 1 MByte

Geplant für: Atari ST



Legend of Valour

The Dawning

Das Rollenspiel mit dem unglaublichen 360°-Grav
Ein "überirdisches" Vergnügen in Hi-End-Qualität!

**Suchen Sie die Antworten
zu den Fragen, die das
Universum bewegen!**

Warum will man mit dem Universum spielen?
Wo finde ich eine Ärztin, die mich nicht bei jeder Belästigung irgendwo amputiert?
Warum ist es verboten, durchs Universum zu surfen?

Spielbare Demo-Diskette

gegen Einzahlung von 5,- DM in Briefmarken für MS-DOS 3.5" und 5.25" (HD) erhältlich bei: Selling Points GmbH, Kennwort: Universum, Vertriebs-Str. 1, 430 Gitterloh. Ab Oktober '92 spielbare Demo auch für Amiga.

RAM-Karten

RAM Karte, 512 KB, Uhr, für Amiga 500	39,- DM
RAM-Karte, 1 MB für Amiga 500 Plus	89,- DM
RAM-Karte, 2 MB intern für Amiga 500	219,- DM
RAM Karte, 8 MB mit 2 MB bestückt für A2000	239,- DM
RAM-Box 8 MB mit 2 MB bestückt extern für A500	288,- DM

Laufwerke

Laufwerk 3,5" extern für jeden Amiga	109,- DM
Laufwerk 5,25" extern für jeden Amiga	129,- DM
Laufwerk 3,5" intern für Amiga 500	99,- DM
Laufwerk 3,5" intern für Amiga 2000	99,- DM
Laufwerk 3,5" Teac 1,44MB für AT's	89,- DM
Laufwerk 5,25" Teac 1,2MB für AT's	119,- DM

Festplatten-Systeme

40 MB Zugriffszeit - 19ms, für Amiga 500 oder 2000	498,- DM
120 MB Zugriffszeit - 15ms, für Amiga 500 oder 2000	698,- DM

Alle anderen Größen und Ram Optionen auf Anfrage

Monitore und Graphik

SuperVGA-Karte 512KB 1024x768	79,- DM
SuperVGA-Karte 1 MB 1280x1024, 70Hz, HiColor	199,- DM
Fluckfixer für Amiga 2000 oder Amiga 500	259,- DM
MultiFrequenz Farbmonitor 14" 1024x768, 0.28 dots	498,- DM
Erzo 1550i Farbmonitor 17" 1280x1024, 0.28 dots	2298,- DM
Monitor RGB Farbe für Amiga 500 bis 2000	428,- DM

Wunsch-PC zu teuer? Nicht mit uns! ab 598,- DM

Bitte fordert unsere kostenlosen Komplettinformationen an.
(Leistungsinfos, aktuelle Mailings, Preisliste, Satzung)

Telefon: 02 09/49 58 04 Fax: 02 09/49 58 41
Club der Computerfreunde e. V.
4650 Gelsenkirchen • Pothmannstraße 14

Commodore Amiga 500

548,- DM

Amiga 500 Plus, 1 MB RAM, neueste Version	668,- DM
Amiga 600, 1 MB RAM, neueste Version	738,- DM
Amiga 600, 1 MB RAM, 40 MB HD, neueste Version	1098,- DM
Amiga 2000 D neueste Version mit Betriebssystem 2 x	1098,- DM
Amiga 2000, 25 MHz, 6 MB RAM, 52 MB Quantum	3298,- DM

Software für PC's Windows 3.0

49,- DM

Windows 3.1 149,- DM, MS-Dos 5.0 149,- DM

Software für den Amiga

ab 39,- DM

The Simpsons 39,- DM, Appetizer (Text, Graphik, Spiel)	19,- DM
DPaint III 69,- DM, Real 3D Beginners Version	79,- DM
Scala 500 189,- DM, Scala professional 1.13	379,- DM
Videonachbereitungsoftware und passende Hardware	ab 598,- DM

Zubehör und Modems

Kickstart 2 x ROM 89 DM Kickstart 1 3 ROM	49,- DM
Uns. Halleplatine passend für oben aufgeführte ROM's	29,- DM
US Roll-ups, Modems 16800 bps verschiedene Modelle	ab 198,- DM

Der Ans. hilft unserer Modems an das Positiv der BRD ist bei Scala verbaut

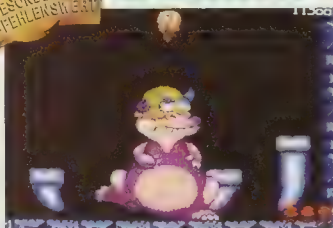
Bei speziellen Wünschen einfach nachfragen Wir besorgen fast alles!

3 Jahre Garantie

erhältet Ihr bei uns auf alle gekauften Produkte

- Hammerpreise durch Einkaufsgemeinschaft
 - Keine langen Wartezeiten bei Kauf oder Garantie
 - Gerät defekt? Unverzüglicher Austausch!
 - Schulungsseminare • PD Tausch • Messebesuche
 - Clubtreffen • Wettbewerbe • Erfahrungsaustausch
 - Hotline • Clubkontakte • Inzahlungnahme von Altgeräten
 - Hardware Updates • B Motherboardtausch ab 249,- DM
- Haben Sie Probleme mit anderen Verkäufern?
Testen Sie uns! Sie werden zufrieden sein
Das alles für nur 5,- DM im Monat. Fordert einfach
telefonisch oder schriftlich unsere unverbindlichen Info's an

Dickschädel



Die Obergegner sind trotz aller Niedlichkeit nicht ungefährlich

B.C. Kid

Verfechter der gesunden Ernährung haben es nie besonders leicht gehabt. Vegetarier werden immer noch schief von der Seite angesehen, wenn sie einen appetitlichen Körner-Burger einer fetten Eisbeinkeule vorziehen. Wer statt Steak Bananen futtert, für saftige Apfelsinen ein Schinkensandwich liegenläßt, mit Behagen an einem Salatblatt kaut und dafür eine pralle Weißwurst mißachtet, ist laut Meinung der fleischvertilgenden Mehrheit nicht mehr ganz richtig im Kopf. Daß das Gegenteil der Fall ist, also friedliebende Pflanzenesser sehr

wohl "Köpfchen" haben, beweist ein frühzeitlicher Fan der vegetarischen Küche: *B.C. Kid*. *B.C. Kid* taucht nicht zum erstenmal auf dem Bildschirm auf, denn hinter dem Namen *B.C. Kid* verbirgt sich kein geringerer als der Leib- und Magenheld der japanischen Spielefirma Hudson. In seinem Heimatland tummelte sich der kleine Bursche auf der PC-Engine und hört im fernen Osten auf den Namen *Bonk* Hudson, mittlerweile mit einem eigenen Büro auch in Europa vertreten, wollte *Bonk* auch auf anderen Computersystemen sehen. Kurzerhand wandte Hudson



Den Zahnarzt freut's: Das *B.C. Kid*-Supergebiß hilft auch beim Klettern

Vegetarische Vielfalt

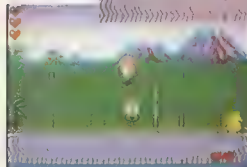
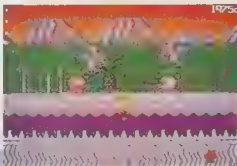
Was *B.C. Kid* kann, können wir schon lange. Klar ist Obst eine feine Sache, aber immer nur Bananen, Kirschen und Ananas ist auf Dauer auch etwas einöbige. Beim Gedanken an einen saftigen Hammburger läuft uns das Wässchen im Munde zusammen. Aber wie bekommen wir vegetarische Ernährung einerseits und Hamburgerlust andererseits unter einen Hut? Ganz einfach: Die Lösung heißt Vollwert Burger. Hier ein kleines Rezept für den Alternativ-Burger:

- 1 Vollkornbrötchen
- 1 Salatblatt

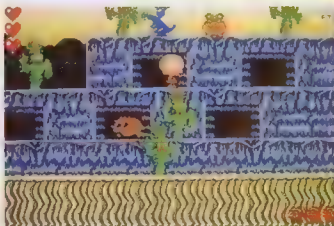
- 1 Tomate
- 1 Gurke
- 1 Zwiebel
- 1 Grünkernbratling
- Ketchup
- Senf
- Majo

Bruzelt den Grünkernbratling (gibt's in jedem Reformhaus) von beiden Seiten gut an, schneidet das Vollkornbrötchen auf, legt das Salatblatt hinein und den Bratling oben drauf. Ein Spritzer Ketchup, ein Löffelchen Senf oder Majo dazu. Als lukullisches Finish ein paar Tomaten und Gurkenscheiben sowie eine herzhaft Zwiebelringe. Fertig ist der *POWER Burger*, der nicht nur schmeckt, sondern auch gesund ist!

Gefährliche Steinzeit: *B.C. Kid* steckt in argen Schwierigkeiten (Amiga)



Dank Sprungblümchen hüpf *B.C. Kid* nochmal so gut (Amiga)



Hinter diesen Türen befinden sich geheime Bonuslevel (Amiga)

sich mit der Bitte, eine Amiga-Version des Steinzeitkloks umzusetzen, an Deutschlands derzeit bekannteste Programmier-Crew: "Factor 5" (*Turrican 2*) — aus *Bonk* wurde *B.C. Kid*. *B.C. Kid*, ein kleiner Neanderthaler, ist in früher Vorzeit immer auf der Suche nach frischem Gemüse und schmackhaftem Obst. Ihr steuert nun den kleinen Knirps auf

der Futtersuche durch fünf Welten, die in insgesamt 16 kleinere, horizontal und vertikal scrollende, Levels unterteilt sind. Leider ist das frühgeschichtliche Spielfeld nicht gerade ein besonders friedlicher Ort. Zahlreiche Urtiere, Vorzeiviecher und garstige Neanderthalcollegen wollen *B.C. Kid* an das Bärenfell, das ihm als Kleidung dient. Den Angreifern

THE BIRD

NEU: GEHT NOCH TIEFER IN DIE WELT DER
HILFEN (17 MS) - VON ALLEN
UND FÜR ALLE MIT SUNDAY
TEXTUREN BEI 100% PEAKING
OPERATIONEN GAMMA HAD
ANNO 1994 UNTERBILDT

NEW: BIRD: BEI 100% PEAKING
DURCH DIESE DRIVE MIT 100%
COLOR UND TOR. DIE ALLEN FÜR
HART: 100% MS-DES GAMMA HAD
VON 100% WINDOWS HART NAM-
DIE 100% SUNDAY HAD UNTERBILDT



IN DEUTSCHLAND ERHALTLICH IN ALLEN FÖHRERUNGEN ALLE
HERNE UND KATZSTADT SOWIE ALLEN FILMEN VON ALLEN
SCHREIBER COMMUTING ALLE FÖHRERUNGEN
DISCOUNT UND ALLE FÖHRERUNGEN ALLE FÖHRERUNGEN
IN DEUTSCHLAND ERHALTLICH IN ALLEN FÖHRERUNGEN ALLE
HERNE UND KATZSTADT SOWIE ALLEN FILMEN VON ALLEN
SCHREIBER COMMUTING ALLE FÖHRERUNGEN
DISCOUNT UND ALLE FÖHRERUNGEN ALLE FÖHRERUNGEN

Der Preis ist heiß

Keine Panik! Keine Bange! Wir haben Euch nicht vergessen. Da nun der Name des vegetarischen Neanderthalers feststeht, kommen auch die Gewinner des Bonk Wettbewerbes zu ihrem Recht. Allerdings erst in der nächsten Ausgabe der POWERPLAY. Dort erfahrt Ihr endlich, wer sich rechtzeitig zum Weihnachtstakt, die fischen Preise unter den Tannenbaum legen darf. Habt also bitte noch vier Wochen Geduld.

kann B.C.Kid dank eisenhartem Schädel wehrhaft die Stirn bieten. Per Kopfnuß kickt unser Freund die Urwesen geknackt aus dem Weg, besonders hartnäckige Zeitgenossen werden per Salto mortale mit anschließendem Kopfsprung erledigt. Hindernisse werden elegant übersprungen, oder, da freut sich der Zahnarzt, mittels kräftigem Gebiß "umknabbert". Steht beispielsweise eine Felswand oder eine Urzeitpalme in B.C.Kids Weg, reicht die pure Zahnkraft aus, um sich an dem Hindernis hinauf- oder hinabzuhangeln. Berührt B.C.Kid dabei einen der Gegner oder fällt in eine Lavapfütze, ein Schlammloch oder eine der vielen Fallen, zehrt dies an Kids Lebenssaften, die in Form von kleinen



In den orangefarbenen Blumen steckt meistens nahrhaftes Obst und Gemüse (Amiga)

Herzchen angezeigt wird. Sind alle, zu Beginn drei, Herzbehälter leer, verliert B.C.Kid ein wertvolles Bildschirmleben. Damit die Lebenskraft nicht vorzeitig schwindet, sammelt Ihr unterwegs frische Früchte auf. Jeder Obstbrocken bringt ein wenig Kraft zurück. Einige Obstsorten liegen einfach herum, andere sind in kleinen Blumen versteckt, auf die Ihr springen oder die per Stirnstüber

ihrer süßen Fracht befreien könnt. Jedoch findet Ihr ab und zu eine Dinosaurierkeule am Wegesrand. Die ungewohnte Nahrung hat auf den Pflanzenesser B.C.Kid eine recht ungewöhnliche Wirkung: Er wird für geraume Zeit stinksauer.

Ist B.C.Kid wütend, versammelt er die Feindsprits nochmal so gut. Die Wutanfälle gibt's in zwei Stufen. Eine kleine Keule bringt B.C.Kid "nur" zur Raserei, vertilgt Ihr in diesem Zustand eine zweite Fleischportion oder gar gleich eine doppelt so große Supersaurierkeule, rastet der dickköpfige Neanderthaler besonders aus. mh

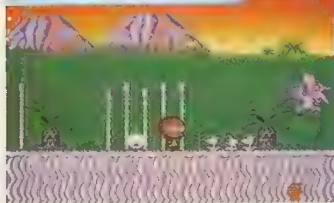
Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Hudson
Zirkus-Preis: 80 Mark
Testmuster: Factor 5

AMIGA 85%

Grafik: 78% Sound: 72%
Schwierigkeit: mittel
Minimal: 512 KByte
Unterstützt: mehr Speicher, Joysticks/Pads mit zwei separaten Feuerknöpfen
Geplant für: —



Eine Doppeldino-Keule ist in den Wolken versteckt (Amiga)



B.C.Kid ist nach dem Fleischverzehr immer stocksauer

Mit eleganter Bravour hat das deutsche Edelprogrammteam "Factor 5" den fernöstlichen Jump'n'Run-Knaller Bonk auf den Amiga herüber gerettet. Dem europäischen Enkel B.C.Kid fehlt glücklicherweise keine der bemerkenswerten Fähigkeiten, die den frechen Japano-Fratz auf der PC-Engine so liebenswert machen. Im Gegenteil — alle Details, vom Killer-Stüber über das Gebälklettern bis zur gesprungenen Bonkpuß, den Geheim-Levels und den Blumen, sind ohne Abstriche vorhanden. Sogar Joypads oder Joysticks mit zwei separaten Feuerknöpfen werden



unterstützt. Obwohl der zweite Knopf recht nützlich ist, steuert sich B.C.Kid auch mit einem normalen Joystick ganz famos durch die grafisch und musikalisch, dem Amiga entsprechend, aufgepeppten Levels. Ohne große Probleme hüpfte B.C.Kid in die Oberliga hochkarätiger Jump'n'Run-Spiele. So viele Gags, Abwechslung und spritziger Action findet man selten in einem Computerspiel dieses Genres vereint. Hoffen wir, das Hudson ein Herz zeigt und auch den Konsolennachfolger Bonk's Revenge von dem dynamischen Quintett für den Amiga umsetzen läßt.

GANZ NEU:
MIT DEUTSCHEN
TEXTEN.



THE LEGEND OF

ZELDA

A LINK TO THE PAST™

SUPER ABENTEUER – SUPER SPANNUNG!

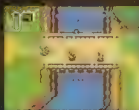
Spannender als die Wirklichkeit: Zelda – nur für Super Nintendo. In diesem sensationellen Live-Abenteuer dringst Du tief in geheimnisvolle Welten ein und kämpfst gegen schwarze, magische Kräfte.

Du bist Link, der (hoffentlich) tapfere Ritter, und begibst Dich in schier endlose Geheimverliese.

Dabei begegnest Du Gestalten, an die wir kaum zu denken wagen.

Doch dank der sensationellen Super Nintendo 3D-Graphik wird selbst der Trip in den finsternen Kerker zum Vergnügen. Und mit Deinen übernatürlichen Kräften und magischen Waffen wirst Du dieses Fantasia-

Abenteuer bestimmt bestehen. Vorausgesetzt, Du bist mutig genug, Dich dem Unbereiften zu stellen.



Die Super Nintendo 16 Bit Power.

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

BRANDNEU
AB
OKT./NOV.



I WANT IT ALL!

Tiefsee-Olympiade



Extrawaffe: Der Polkan trägt Euch ein Stück zum Ziel.

The Aquatic Games

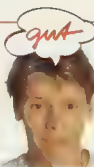
Millenniums erfolgreiche James-Pond-Serie besucht mit dem dritten Teil, *The Aquatic Games*, ein gänzlich neues Genre. Während Unterwasser-007 James Pond in Jump'n'Runs seine Widersacher hetzte, besteht er im Jahr der Olympischen Spiele mit den Aqualas, seinen Freunden, eine zünftige Wasser-, Strand- und Sumpfolympiade.

Zu Beginn entscheidet Ihr Euch entweder für drei verschiedene Trainingslager mit jeweils anderen Anforderungen (Schwierigkeitsgraden) oder beginnt mit der Olympiade. Sind drei Freunde dabei, darf gegeneinander gespartet werden. In jeder der acht Disziplinen muß eine bestimmte Punktzahl erreicht werden, um sich für die nachfolgende Sportart zu qualifizieren. Gesteuert werden die wässrigen Akrobaten per Joystick — gut gelimes Knöpfchendrücken und Rüttel-einlagen inklusive.

Die Disziplinen stellen dröge Ruderwettbewerbe locker in den Schatten: Beim "100-m-Splash" rennt James gegen einen grünen Laubfrosch. Kleine Gags und Extras helfen ihm, auf Touren zu kommen. In "Klipper Watching" köpft Ihr als Seehund Strandbälle aus dem Bildschirm, die schlafende Seehundbabys aufwecken wollen, während in "Hop, Ski and Jump" ein graziöser Dreipolus-Seilsprung vollbracht werden muß. In "Bouncy Castle"

Auch als Amphibien-Sportsmann macht James Pond eine gute Figur. Die acht abgefahrenen Disziplinen bringen die nasse Freude mit viel Charm und Witz in Eure RAMs. Allerheste Animationen der Helden, witzige Musikstücken und bunte

wenn auch etwas schlichtere Grafik gegenüber der Mega-Drive-Variante überzeugen jeden Athletikmuffel. Zudem sorgen zahlreiche Gags für strapazierte Lachmuskeln. An Abwechslung mangelt es *Aquatic Games* ebenso wenig. Die verschiedenen Disziplinen fordern von Euch sowohl klassisches Joystickrütteln als auch Geschicklichkeitseinlagen,



in denen vor allem richtiges Timing entscheidet. "Hop, Ski and Jump" und das witzige "Bouncy Castle" sind dabei meine absoluten Favoriten. Trotzdem krankt die James-Pond-Olympiade an kleinen Schlampereien. So fehlt ein Zwei-Spieler-Gleich-

zeitig-Modus, was die Olympiade, vor allem mit ein paar Freunden, noch spannender hätte gestalten können. Zudem hapert es an der zwar witzig komponierten, aber für Amiga-Verhältnisse unterbelichteten Musikstücken. Gratiß wäre ebenfalls mehr drin gewesen. Alle Pond-Fans und Sportliebhaber können jedoch zugreifen



springt Ihr auf Schwämmen herum, vollführt dabei die verrücktesten Salti und werdet von Kampfrichtern dafür benotet. "Feeding Time" ist ein Fischfütterungsspiel, in dem Ihr auftauchenden Wassertierchen Bonbons verfüttern und sie somit vor den Haken der Angler retten müßt. Des weiteren wartet die Schieß-Ballon-ab-Disziplin "Shell Shooting" und das amphibische Radrennen "Tour de Grass". Als letztes wetzt Ihr als Springfrosch durch das Hürdenrennen "Leap Frog". Habt Ihr genügend Punkte ergattert, gibt's zwei kleine Bonusspiele. **kn**

Genre: Geschicklichkeit

Hersteller: Millennium

Zirkus-Preis: 90 Mark

Testmuster: Millennium

AMIGA 75 %

Grafik: 67% Sound: 58%

Schwierigkeit: mittel

Minimal: 512 KByte

Unterstützt: —

Geplant für: ST

SHANGHAI

C.V. DUISBURG



CV.D. ist nicht das Kürzel eines multinationalen Konzerns, sondern die Initialien des letzten, fuchszugangs Christian von Dausburg. Doch läßt sich nicht täuschen, der moderne Christen läßt sich Dausburg kaum verbinden, auch nicht dem Weslen oder dem Osten, schon eher dem Norden, doch ganz tief zu seiner Seele führt er sich interreligiös. Aus diesem kühlen Grunde war seine Einbürgerung im bawarischen Land der aufgehenden Leuchte nur ein kleiner Produktivitäts- und Energieerhebungsplan zum Konvertierungsobwohl vor norddeutschen Pfaffen zum Augsburger Feuertofstieck. Doch zurück in den Veigang genheim, um heissen wäre es Pilot geworden und Tennis konnte er noch nie leiden. Baseball spielt er nun auch in einem Club mit Namen "Black Knights".

Schon seit Jahren ist er unter aktiven Frischbegabten, sagt es immerhin einen CBA, einen Amiga und einen PC zu bedürftigkeit, nebenbei macher es das Abitur und studierte sagte auch Sommer Physik. Als er nun fast vierundzwanzig Mühnen endlich wollte, warum ein Flugzeug meistens nicht vom Himmel fällt, folgte er dem Ruf des Himmels und wurde ein Power Pilot.

Redaktion

Seine absoluter Lieblingspieler: Squirm IC 116!
MagnaC Manson (C64), F 16 Falcon (Amiga) und
Wing Commander (PC)

JOHN STORM

H. LANGE



Herv Lange wurde am 23. Januar 1957 in einer kleinen Ortschaft im Bundesland Rheinland-Pfalz geboren. Er machte sein Fachabitur in der Spezialebene, mit seinem Elternteil in der Elektronik und Informatik und begann 1984 sein Studium in der Informatik. Mit seinem Elternteil als Störspeicher, Galaxien und Programmierer. Sein Abschluss bestand aus dem Abkürzungs- und dem, als sein Vater ihm mit in eine Bahn nahm, und er zum ersten Mal einen Großrechner schnupperte durfte. Seit der Zeit hat er eine Fabel für alles, was Bits und Bytes hießen. Sein erstes Programm schrieb er im Alter von 12 Jahren auf einem Atari 1150 in Basic. 1989 kaufte sich sein Bruder einen ORIC 1, Herv Lange den Rechner sofort mit Beschlag und begann, die Programme zu programmieren. Seit 1989 machte er sein Hobby zum Beruf und gründete eine eigene Crew. *Copyright ©, Doreen*

Sonography
1984 Le secret de Kapur (the Kapur's secret)
1985 Le baigne de Neptaria (the Neptaria's penat
(ony)
1986 Fer et flamme (iron and flame)
1987 L'aubeau de Zengara (Zengara's ring)
1989 B.A.T
1991 Musé Masle*
1992 B.A.T 2

FRAGT DR. BOBO:

■ Ihr sitzt im Dungeon fest und jemand hat den Schlüssel weggeworfen?

■ Ab jetzt kein Problem mehr: Unser Fachmann für aussichtslose Situationen, Prof. Dr. Bobo, weiß Rat. In paar Zeilen von Euch auf dieser Karte und die Problemlosungsbrigade tritt in Aktion. VW

MEINE FRAGE LAUTER:

**Mit
5 Mark
dabei!**



Private Kleinanzeige in



Bitte veröffentlichen Sie in der nächst erreichbaren Ausgabe von POWER P.A.Y den folgenden Konfigurations-
text unter der Rubrik:

Amiga	MS-DOS-PCs	Atari ST	Game Gear	Mega Drive	Lynx
GameBoy	PC-Engine	Super Famicom	Kontakte	Diverses	
DM 5, 10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90, 100, 110, 120, 130, 140, 150, 160, 170, 180, 190, 200, 210, 220, 230, 240, 250, 260, 270, 280, 290, 300, 310, 320, 330, 340, 350, 360, 370, 380, 390, 400, 410, 420, 430, 440, 450, 460, 470, 480, 490, 500, 510, 520, 530, 540, 550, 560, 570, 580, 590, 600, 610, 620, 630, 640, 650, 660, 670, 680, 690, 700, 710, 720, 730, 740, 750, 760, 770, 780, 790, 800, 810, 820, 830, 840, 850, 860, 870, 880, 890, 900, 910, 920, 930, 940, 950, 960, 970, 980, 990, 1000, 1010, 1020, 1030, 1040, 1050, 1060, 1070, 1080, 1090, 1100, 1110, 1120, 1130, 1140, 1150, 1160, 1170, 1180, 1190, 1200, 1210, 1220, 1230, 1240, 1250, 1260, 1270, 1280, 1290, 1300, 1310, 1320, 1330, 1340, 1350, 1360, 1370, 1380, 1390, 1400, 1410, 1420, 1430, 1440, 1450, 1460, 1470, 1480, 1490, 1500, 1510, 1520, 1530, 1540, 1550, 1560, 1570, 1580, 1590, 1600, 1610, 1620, 1630, 1640, 1650, 1660, 1670, 1680, 1690, 1700, 1710, 1720, 1730, 1740, 1750, 1760, 1770, 1780, 1790, 1800, 1810, 1820, 1830, 1840, 1850, 1860, 1870, 1880, 1890, 1900, 1910, 1920, 1930, 1940, 1950, 1960, 1970, 1980, 1990, 2000, 2010, 2020, 2030, 2040, 2050, 2060, 2070, 2080, 2090, 2100, 2110, 2120, 2130, 2140, 2150, 2160, 2170, 2180, 2190, 2200, 2210, 2220, 2230, 2240, 2250, 2260, 2270, 2280, 2290, 2300, 2310, 2320, 2330, 2340, 2350, 2360, 2370, 2380, 2390, 2400, 2410, 2420, 2430, 2440, 2450, 2460, 2470, 2480, 2490, 2500, 2510, 2520, 2530, 2540, 2550, 2560, 2570, 2580, 2590, 2600, 2610, 2620, 2630, 2640, 2650, 2660, 2670, 2680, 2690, 2700, 2710, 2720, 2730, 2740, 2750, 2760, 2770, 2780, 2790, 2800, 2810, 2820, 2830, 2840, 2850, 2860, 2870, 2880, 2890, 2900, 2910, 2920, 2930, 2940, 2950, 2960, 2970, 2980, 2990, 3000, 3010, 3020, 3030, 3040, 3050, 3060, 3070, 3080, 3090, 3100, 3110, 3120, 3130, 3140, 3150, 3160, 3170, 3180, 3190, 3200, 3210, 3220, 3230, 3240, 3250, 3260, 3270, 3280, 3290, 3300, 3310, 3320, 3330, 3340, 3350, 3360, 3370, 3380, 3390, 3400, 3410, 3420, 3430, 3440, 3450, 3460, 3470, 3480, 3490, 3500, 3510, 3520, 3530, 3540, 3550, 3560, 3570, 3580, 3590, 3600, 3610, 3620, 3630, 3640, 3650, 3660, 3670, 3680, 3690, 3700, 3710, 3720, 3730, 3740, 3750, 3760, 3770, 3780, 3790, 3800, 3810, 3820, 3830, 3840, 3850, 3860, 3870, 3880, 3890, 3900, 3910, 3920, 3930, 3940, 3950, 3960, 3970, 3980, 3990, 4000, 4010, 4020, 4030, 4040, 4050, 4060, 4070, 4080, 4090, 4100, 4110, 4120, 4130, 4140, 4150, 4160, 4170, 4180, 4190, 4200, 4210, 4220, 4230, 4240, 4250, 4260, 4270, 4280, 4290, 4300, 4310, 4320, 4330, 4340, 4350, 4360, 4370, 4380, 4390, 4400, 4410, 4420, 4430, 4440, 4450, 4460, 4470, 4480, 4490, 4500, 4510, 4520, 4530, 4540, 4550, 4560, 4570, 4580, 4590, 4600, 4610, 4620, 4630, 4640, 4650, 4660, 4670, 4680, 4690, 4700, 4710, 4720, 4730, 4740, 4750, 4760, 4770, 4780, 4790, 4800, 4810, 4820, 4830, 4840, 4850, 4860, 4870, 4880, 4890, 4900, 4910, 4920, 4930, 4940, 4950, 4960, 4970, 4980, 4990, 5000, 5010, 5020, 5030, 5040, 5050, 5060, 5070, 5080, 5090, 5100, 5110, 5120, 5130, 5140, 5150, 5160, 5170, 5180, 5190, 5200, 5210, 5220, 5230, 5240, 5250, 5260, 5270, 5280, 5290, 5300, 5310, 5320, 5330, 5340, 5350, 5360, 5370, 5380, 5390, 5400, 5410, 5420, 5430, 5440, 5450, 5460, 5470, 5480, 5490, 5500, 5510, 5520, 5530, 5540, 5550, 5560, 5570, 5580, 5590, 5600, 5610, 5620, 5630, 5640, 5650, 5660, 5670, 5680, 5690, 5700, 5710, 5720, 5730, 5740, 5750, 5760, 5770, 5780, 5790, 5800, 5810, 5820, 5830, 5840, 5850, 5860, 5870, 5880, 5890, 5900, 5910, 5920, 5930, 5940, 5950, 5960, 5970, 5980, 5990, 6000, 6010, 6020, 6030, 6040, 6050, 6060, 6070, 6080, 6090, 6100, 6110, 6120, 6130, 6140, 6150, 6160, 6170, 6180, 6190, 6200, 6210, 6220, 6230, 6240, 6250, 6260, 6270, 6280, 6290, 6300, 6310, 6320, 6330, 6340, 6350, 6360, 6370, 6380, 6390, 6400, 6410, 6420, 6430, 6440, 6450, 6460, 6470, 6480, 6490, 6500, 6510, 6520, 6530, 6540, 6550, 6560, 6570, 6580, 6590, 6600, 6610, 6620, 6630, 6640, 6650, 6660, 6670, 6680, 6690, 6700, 6710, 6720, 6730, 6740, 6750, 6760, 6770					

Private Kleinanzeigen (maximal 4 Zeilen mit je 40 Buchstaben inkl. Absender, Postlageradressen nicht möglich)
Bei Angeboten: Ich bestätige, daß ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze

Abstand:

Name, Vornamen

Stich: Interessen

FL: Hobby

Interessen:

Don: Musik

DR. BOBO-KARTE

Bitte sagen Sie uns, ob Sie einen Computer haben und welchen für welchen Sie sich interessieren und welche "Arten" Sie sich wünschen.

Für die nächsten Heftes wünschen ich mir folgendes Thema

Ich besitze einen Computer ☐ Ja ☐ Nein

Wenn ja: Welchen Computer? Wenn nein: Für welchen interessieren Sie sich bzw. welchen würden Sie kaufen?

Abstand:

Name/Vorname

Strasse

PLZ/Ort

Telefon

Dr. Bobo
Redaktion
der "Karte"

INTERVIEW

Was wäre dich Sie das größte Unglück? Überhaupt nicht mehr Gintzen zu kommen.

Was ist das vollkommenste indische Glück für dich? In "Hawa" ist ein 48er Farnwood auf einem Schiff, Steve Connors, siehst du, die große Welle Hoodges mit einem schönen Mädchen im Arm zu sehen.

Welche Fehler entschuldigst du am ehesten? Rechtschreiber. Dein Lieblingsmaler? Erni Nolde, Paul Klee und Picasso.

Dein Lieblingsmusiker? Bob Marley, R.E.M., New Model Army und in sehr ruhigen Stunden: Jeffery Lynell.

Dein Lieblingschriftsteller? Halting an der "Karte" und noch nicht primär, außerdem alles was die

INTERVIEW

Was wäre für Sie das größte Unglück? Daß die Menschen die

Nachkommen, was ist für Sie das vollkommenste indische Glück? Genau zu wissen, daß ich bei der

Welche Fehler entschuldigst Sie am ehesten? Ignoranz. Was hasst Sie am meisten an einer Softwarefirma? Den Man

ihren Lieblingsmaler/erfiker? Die Brüder Levan, Brinzel, Monel und Toulouse Lautrec.

Ihr Lieblingsmusiker/Komponist? J. Mahler, Hector Berlioz, Edvard van Hagen.

Ihr Lieblingschriftsteller? Jack Vance.

Welche Lieblingsprogrammiere? Die Programmierer von B.A.T. 2. Auch Villard und Dominique Boure.

S.F. Szene an Übersichtsplan bereit hält wie William Gibson, Bruce Sterling, Greg Bear, Norman Spinrad.

Dein Lieblingsfilm Deutscher, Altes, Tennistat, Ersten und die legendären Chousses.

Welche Eigenschaften schätzt Du bei einer Frau am meisten? Ich liebe feminine Eigenschaften an Frauen.

Deine Lieblingschriftung Angeln, schlafenden und Reiter zu ziehen.

Auf was kannst Du verzichten? Leer Augener, Fliesen und der große Reiter.

Dein Lieblingsprogrammierer? S.F. Szene an Übersichtsplan bereit hält wie William Gibson, Bruce Sterling, Greg Bear, Norman Spinrad.

Dein Lieblingsfilm Deutscher, Altes, Tennistat, Ersten und die legendären Chousses.

Welche Eigenschaften schätzt Du bei einer Frau am meisten? Ich liebe feminine Eigenschaften an Frauen.

Deine Lieblingschriftung Angeln, schlafenden und Reiter zu ziehen.

Auf was kannst Du verzichten? Leer Augener, Fliesen und der große Reiter.

Dein Lieblingsprogrammierer? S.F. Szene an Übersichtsplan bereit hält wie William Gibson, Bruce Sterling, Greg Bear, Norman Spinrad.

Dein Lieblingsfilm Deutscher, Altes, Tennistat, Ersten und die legendären Chousses.

Welche Eigenschaften schätzt Du bei einer Frau am meisten? Ich liebe feminine Eigenschaften an Frauen.

Deine Lieblingschriftung Angeln, schlafenden und Reiter zu ziehen.

Auf was kannst Du verzichten? Leer Augener, Fliesen und der große Reiter.

Die Übersichtsprogrammierer von ID Software.

Dein erstes Spiel? Lador auf einer Balken 2, 80 Maschinen.

Welche Gestalt der Software-zeits verabschiedest Du am liebsten? Ursprünglich Larry und sein böser Armechen.

Welche militärischen Leistungen bewunderst Du am meisten? Den Kampf der Espalier.

Dein Lieblingscomputer? Vor zwei Jahren war es der Amiga zur Zeit es der PC und 2 Jahre später ist es der 2.

Mit wem möchtest Du zusammenarbeiten? Mit der Power Play Bezahlungsangst Bjugl Barcol.

Dein Mentor? Doch und Sp. alle

heut? Es gibt keine schlechten Programmierer.

Welche militärischen Leistungen bewundern Sie am meisten? Den Kampf der Espalier.

Ihr erstes Computer- oder Videospiele? Mein erstes Computer Spiel war der "Asseser Pac Man".

Welche Gestalt der Software-zeits verabschieden Sie am liebsten? Einige französische Journalisten.

Ihr Lieblingscomputer? Mein Amiga.

Mit wem möchten Sie zusammenarbeiten? Mit meinen Kollegen Computer Drogen und UBI Soft.

Ihre gegenwärtige Geistesverfassung? Auf der Suche nach dem Sinn des Lebens.

Ihr Motto? Meine Räume zu realisieren.

FINSTERE GEHEIMNISSE, GAGS & HUMOR !!

GOBLINS 2

DA SIND SIE ENDLICH WILDE!
BIZARRE, ZWERCHFELLERSCHÜTTERNDE
ABENTEUER IN EINER ATMOSPHERE,
DIE DEN BESTEN COMIC-ZEICHNERN EHRE MACHT!



The Prince Buffoon

Englisch
IBM-PC (256 Kbytes)
AMIGA, ATARI

COXTEL VISION

BONICO

BONICO

© 1989 Bonico
100% GAMES

Hokus Pokus



Hokus Pokus: Per Knopfdruk zaubert ihr ein Steinchen in die Luft.

Troddlers

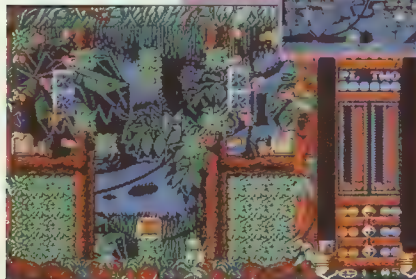
Es begab sich zu einer Zeit, da lehrte Zauberer Divinus den beiden Lausjungens Hokus und Pokus das Zaubern. Zumindest versuchte er dies. Hokus und Pokus aber schiefen entweder während der Arbeit oder fraßen Divinus' Vorräte weg. Als dann sollten sie eines schönen Tages das Kämmerlein des alten Lehrers aufräumen und ließen dabei seine gesammelten Troddlers (putzige Toffteetierchen) und jede Menge blutrünstiger Vampire durch einen Teleporter entkommen. Divinus war mächtig böse und so machten sich die Jungens auf die Socken, so viele Troddlers wie möglich wieder nach Hause zu holen.

Ihr schlüpft nun in die Rolle von Hokus, ist ein Freund dabei, nimmt dieser Pokus. In über 100 Levels müssen jetzt

eine bestimmte Anzahl Troddlers, ähnlich wie bei Lemmings zum Ausgang bugsiiert werden. Die Troddlers haben dabei jedoch die Eigenschaft,



Die Troddlers laufen sogar an Decke und Wand entlang (rechts).



Hat Hokus nichts mehr zu tun, haut er sich kurzerhand aufs Ohr (links)

Im Zweispielermodus geht's gegen- oder miteinander auf Troddler-Suche (links)

Den Troddlers dienten die Lemmings als augenscheinliches Vorbild. Ebenso wie die Konkurrenzknudel aus dem Hause Psynopsis wetzen die Kobolde witzig animiert über den Bildschirm und machen, was sie wollen. Das "nach Hause-bringen"-Spielprinzip kennen wir ebenfalls von den Grünhaarigen. Die niedliche Idee mit den Zaubersteinchen und den Wänderklimmenden Toffteetieren ist jedoch Storms Eigenprodukt, kann allerdings nicht mit der innova-



tiven Vielfalt der Psynopsis-Kobolde mithalten. Die Steuerung entpuppt sich als korrekt und recht einfallreich. Auch grafisch geben sich die Troddlers von der soliden Seite; musikalisch geht's da schon etwas schlichter zu. Die nicht sehr zahlreichen Musikstücke nerven nach einiger Zeit mächtig. Alle Lemmings- und Niedlichkeits-Fanatiker sollten sich Troddlers trotzdem zulegen. Kurzweilige Unterhaltung inklusive. Nettem Zweispielermodus ist garantiert.

Wände hochzugehen und sogar an der Decke entlang zu laufen. Ihr hingegen könnt in Eure nächste Umgebung Steine zaubern, um den kleinen Tierchen so den Weg zum Level-Ausgang zu ebnet. Sind Euch die selbst gesetzten Steine im Weg, dürft ihr sie wieder hinfortzaubern. Für jedes Level habt ihr eine bestimmte Anzahl dieser Blöcke zur Verfügung, um den Troddlers eine

Brücke zum Ausgang zu schlagen. Zaubert ihr jedoch ein Steinchen an eine Stelle, über die sich gerade ein Troddler bewegt, haucht dieser sein Leben aus. Zudem sorgen ein Zeitlimit und in höheren Levels auftauchende Zombies für Aufregung. Letztere dürfen den Teleporterausgang natürlich nicht erreichen und sollten schnellstmöglich neutralisiert werden.

Habt ihr einen Freund zur Hand, dürft ihr entweder mit oder gegen ihn auf Troddlers-Jagd gehen. Im "Team-Mode" helfen sich die Spieler gegenseitig, während im "War-Mode" jeder auf seine Tierchen aufzupassen hat und den gegnerischen Troddlers den Weg versperren oder sie gar zu vernichten gedenkt. Wer als erster seine Schächeln im Trokkanen hat, hat diese Runden gewonnen. Natürlich dürfen die Tierchen des Kumpels atomisiert oder auch in die eigene Tür gelockt werden.

Um die unzähligen Levels nicht immer wieder von vorne beginnen zu müssen, gibt's pro gemeisterten Raum ein Paßwort.

kn

Genre: Denkspiel
Hersteller: Storm
Zirka-Preis: 90 Mark
Testmuster: Storm

AMIGA 73%

Grafik: 61% Sound: 48%
Schwierigkeit: mittel
Minimal 512 KByte
Unterstützt:
Geplant für: Super Nintendo

POWER GAMES

GAME BOY
SUPER NES
NES



GAME BOY



KEMCO

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM



Ausschließlicher Vertrieb für Deutschland durch
MITSUI & Co. DEUTSCHLAND GmbH

Zweigniederlassung Hamburg
Neuer Jungfernstieg 18 - 2000 Hamburg 36
Tel.: 040/3 56 10 00 Fax: 040/3 56 08 233 - Tlx: 216 1931 mit d

Nintendo®, Game Boy®, the Nintendo Product
Seals and other marks designated as
"TM" are trademarks of Nintendo



Lotus III

*

Carriers at War

Amiga 69.90 PC 84.90

AMIGA	PC
Aquatic	77.90
B.C. Kid	77.90
California Games II	64.90
Conquestador Data	39.90
D'Generation	49.90
Dark Queen of Kynn	69.90
Eben des Throns	79.90
End of the Road	94.90
Lemmings I.	74.90
Livestock	69.90
Lost Treasures of Infocom (20 Spiele)	114.90
Mac TV Data Des	29.90
No Second Prize	89.90
Premiere	89.90
Red Zone	84.90
Savory Theatre of War II	69.90
The Games 92	79.90
Viking Field of Conquest	69.90
Zoo	84.90
Birds of Prey	59.90
Comet Strike (SSI)	69.90
Colica GT Rally	77.90
Conquestador	79.90
F1 Grand Prix	115.00
Quarship 2000 Data	84.90
Int. Sports Challenge	84.90
John Madden 92	74.90
Kings Quest VI	89.90
Leather Goddesses of Phobos 2	119.90
Legend of Kyandia	89.90
Les Manier-Les in L.A. II	89.90
Med TV Data	29.90
Mantis Fighter	119.90
Mega to Maritz	84.90
The Games 92	94.90
Ultima VI d.t.	109.90
Utopia	74.90
WC II - Special Operations II	54.90

ab 15.08.92 NEU! JOYSOFT-Mönchengladbach

KGB *

Curse of Enchantia

Amiga 74.90 Amiga 84.90
PC 84.90 PC 84.90

Super NES/NES	MEGA DRIVE/GAME GEAR
S-NES Hook	129.90
S-NES Simpsons	129.90
S-NES Super Castlevania IV	129.90
S-NES Super Whistlemann	139.90
S-NES Star Wars	119.90
NES Protoproctor II	99.90
Atari Lynx	Atari ST
Hydra	69.00
Icehockey	66.00
Rampart	69.00
Shadow of the Beast	69.00
No Second Prize	69.00

5000 KÖLN 41 VERSAND

Düsseld. Str. 56A, Tel. 02 21 / 430 10 47-49

Köln 41 Laden

Gotteweg 137, Tel. 02 21 / 42 55 98

Köln 1 Laden

Mölnstr. 24 - 26, Tel. 02 21 / 23 85 25

Bonn 1 Laden

Mönsterstr. 15, Tel. 02 28 / 65 97 26

Düsseldorf 1 Laden

Pempeler Str. 47, Tel. 02 11 / 56 44 45

Frankfurt 1 Laden

Friedenstr. 67, Tel. 069 / 280 1170

Mönchengladbach NEU!

KLEINGEDRUCKTES

Veranstaltung

Deutsche Anleitung

Bilderbezeichnung

zum Mischen (2.50 DM)

Druckerei und Preis

Veränderungen vorbehalten

VERSANDKOSTEN

Bestellmenge

8 - 20

21 - 40

41 - 60

61 - 80

81 - 100

101 - 120

121 - 140

141 - 160

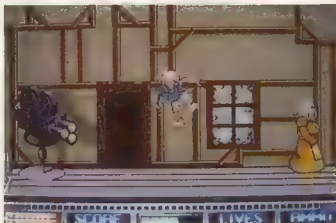
161 - 180

181 - 200

BLITZ-VERSAND
SAMMELNUMMER
02 21 - 430 10 47
Fax: 02 21 - 430 21 57

Telefonische Bestellannahme rund um die Uhr. Anruf genügt.
Auch über BTX: JOYSOFT & Lieferung per Nachnahme oder Vorkasse.

Regiefehler



Clutch tott sich im wilden Westen aus

Premiere

Büroschlaf ist nur Beamten zu empfehlen. Weniger fest Angestellte bringen sich dabei schnell um ihren kostbaren Job. Im aktuellen Fall erwischt es Clutch Gable, seines Zeichens Film-Cutter in den "Core-Pictures"-Studios. Die Nacht vor der großen Premiere hat er mit einem Haufen Arbeit in den Schneideräumen verbracht, ist irgendwann eingeschlafen und hat sich prompt den kostbaren Film stehlen lassen.

Es hilft alles nichts. Wenn Clutch seinen Job behalten will, muß er sich wohl oder übel in die weitläufige, nach links und rechts scrollende Studioeinfahrt wagen und die Filmdosen wieder einsammeln. Sechs unterschiedliche Kulissen, mit den jeweils dazu passenden Bösewichtern, müssen ihr hüpfend und prügelnd überstehen, bevor die Premiere starten kann. Ihr startet mit drei Leben, von denen jeweils eines abgezogen wird, wenn der

Energiebalken auf Null sinkt. In jeder thematisch unterschiedlichen Filmetage findet Ihr einen begrenzten Vorrat an Extrawaffen, mit denen Ihr die Baddies noch schneller vom Bildschirm rempelt. Unter anderem findet Ihr Laser, Colts und Dynamitstangen. vw

Genre: Geschicklichkeit

Hersteller: Core Design

Zirkapreis: 90 Mark

Testmuster: Core Design

AMIGA

58 %

Grafik: 60 % Sound: 57 %

Schwierigkeit: mittel

Minimal: 1 MByte

Unterstützt: —

Geplant für: ST

Liebe Leute — die

Zeiten, als uns Simplex

Jump'n'Runs vom

Hocker hielten, sind

endgültig vorbei. Der

Premiere Held ist nicht

angeteilt, die Steuerung

halfwegs strecksicher

und doch will der Funke

nicht überspringen. Der

einfache Grund, Das gleiche

Spielprinzip zieht sich wie

ein Betonklotz durch alle sechs

Level. Die Gegner bewegen sich



auf immer gleichen Bahnen und die Level bestehen aus dem immer gleichen Rampen und Treppen. Auch die Extrawaffen, ob nun Dynamitstangen oder Revolver, können das dröge Bild nicht entscheidend verbessern. Premiere ist nur et- was für Leute, die keinen Wert legen auf motivierende Überraschungen im Spiel.

Aktion Sorgenkind



Jeder der vier Levels ist zirka 200 "Bildschirme" groß

Nicky Boom

Ein Fall für den Bahnhofslautsprecher: "Der kleine Nicky sucht seinen Großvater, bitte holen Sie Ihr Kind an der Information ab." Doch Nicky hat ein Problem, er steht nicht auf dem Bahnhof, sondern in einem riesigen Wald. Ein mies gealterter Magier beamtet den geliebten Opa direkt vom Spaziergang in ein entferntes Gefängnis. Als wäre dies nicht schon gemein genug, verwandelte er die Wildtiere in monströse Bestien. Nicky versteht viel Spaß, doch das ist zuviel. In allen Richtungen scrollt sich der Kleine in Opas Nähe. Riesenschnecken und Monsterfliegen hindern Nicky am Vorwärtsschreiten, nur ein gut gezielter Apfelgriepsschwurf bringt sie zum Straucheln. Mit fortschreitender Handlung stockt Nicky seine Ausrüstung mit Holzstücken, Gummibällen und Bomben auf. Bombe eins dient zum Sprengen von Mauern. Bombe zwei wirft Nicky in die Luft, um nicht erreichbare

Krabbeltiere umzuhausen. Mit Schlüsseln werden Türen geknackt, hinter denen sich meist dicke Schatztruhen verborgen. Das Level-Ende kündigt sich durch eine dicke Blase an. Gesprengt, entflucht ihr über eine Leiter, die Euch direkt ins nächste Level führt. cd

Genre: Geschicklichkeit

Hersteller: Microids

Zirka-Preis: 90 Mark

Testmuster: Microids

AMIGA 43 %

Grafik: 64 % Sound: 61 %

Schwierigkeit: mittel

Minimal 512 KByte

Unterstützt: mehr Speicher

Geplant für: MS-DOS, ST

Der Musiker hat an-scheinend Nachhilfe bei der Psychosis-Beast-Crew genommen. Edle Töne und niedliche Digi-Effekte lassen den Spieler die Lautstärke hochdrehen. Optisch bekommt der kleine einen Niedlichkeitsbonus. Ansonsten bewegen sich lediglich und Hintergrundgrafik auf besserem Niveau. Der



geht so

haut keinen Waldbewohner von der Matte. Die Bergung des Opas entbehrt jeglicher Gags und Abwechslung. Unser Held scheitert nicht etwa an den Waldschreien, sondern an unglücklich posierten Brücken oder Klippen. Der springwütige Amigabesitzer sollte sich mit dem Kojoten aus "Fire and Ice" auf gefährliche Pfade begeben.

★ NEU ★ NEU ★ NEU ★ NEU ★

SkyLine

Entertainment GmbH

Tel. 0711 / 81 27 36

St. Pöltener Str. 28 - 7000 Stuttgart

Wir liefern per NN DM 9,- / Express DM 7,- / Ausl. Scheckvorauskauf DM 14,- Druckfehler und Preisirrtum vorbehalten - Kein Ladenvorverkauf

Titel	Amiga	Atari	Titel	IBM
1001	76,90		1001	89,90
Art Support	62,90		Art Support	79,90
Artibus	76,90		Artibus	79,90
Artibus 320	65,90	88,90	Artibus 320	79,90
Amberstar	74,90	74,90	Amberstar	79,90
Apollon	68,90		Apollon	79,90
Aquatic Games	76,90		Aquatic Games	79,90
Arctic Empire	88,90		Arctic Empire	79,90
B-17	84,90		B-17	79,90
Bohème Data	14,90		Bohème Data	79,90
Black Tiger	74,90		Black Tiger	79,90
Bundesliga Man Pro!	68,90		Bundesliga Man Pro!	79,90
Cytron	66,90	a.a.	Cytron	79,90
Das schwarze Auge	17,90	74,90	Das schwarze Auge	79,90
Der Panther	74,90		Der Panther	79,90
Dynabuster	65,90		Dynabuster	79,90
Evans Madness 2	17,90	69,90	Evans Madness 2	79,90
Equinox	69,90		Equinox	79,90
Eye of the Beholder 2	17,90		Eye of the Beholder 2	79,90
Fantastic World	84,90	a.a.	Fantastic World	79,90
Fire & Ice	64,90		Fire & Ice	79,90
Formula One Grand Prix	71,90	69,90	Formula One Grand Prix	79,90
Gobos	68,90	68,90	Gobos	79,90
Gunsling 2000	a.a.		Gunsling 2000	79,90
Heart of China dt.	78,90		Heart of China dt.	79,90
Hock	69,90		Hock	79,90
Humans	17,90		Humans	79,90
Indiana Jones Adv.	64,90	64,90	Indiana Jones Adv.	79,90
Jaguar XJ 220	69,90		Jaguar XJ 220	79,90
Leisure Suit Larry 5	79,90	79,90	Leisure Suit Larry 5	79,90
Lemmings 2	69,90	69,90	Lemmings 2	79,90
Liverpool	62,90		Liverpool	79,90
Lord of the Rings I	69,90		Lord of the Rings I	79,90
Might & Magic 3 dt.	74,90		Might & Magic 3 dt.	79,90
Monkey Island II	84,90		Monkey Island II	79,90
Paz & Quincy	69,90		Paz & Quincy	79,90
Police Quest 3	74,90		Police Quest 3	79,90
Populous 2	69,90	69,90	Populous 2	79,90
Premiere	69,90	69,90	Premiere	79,90
Push Over	17,90	69,90	Push Over	79,90
Risky Woods	69,90		Risky Woods	79,90
Sensible Soccer	69,90	69,90	Sensible Soccer	79,90
Sim Ant II	69,90		Sim Ant II	79,90
Sim Earth II	69,90		Sim Earth II	79,90
Special Force	79,90	79,90	Special Force	79,90
Super Hero	74,90	a.a.	Super Hero	79,90
Waxworks	74,90	a.a.	Waxworks	79,90
Zyconix	69,90	a.a.	Zyconix	79,90

notwendiges Zubehör ...

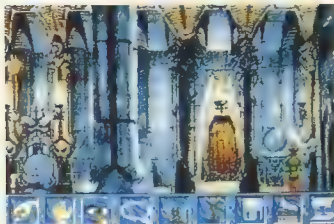
Laufwerk 3.5 ext.	134,90	Amiga Action Rep - I A500	199,00
Laufwerk 3.5 int.	161,90	Amiga Action Rep - I A2000	219,00
erstr. Bootdisk ext.	129,90	Sonyline Mouse div. Farben	39,90
erstr. Bootdisk int.	49,90	512 KB Speicher I A500	69,90
Joystick Umschalter	37,90	1 MB Speicher	214,90
Joystick Comp. Pro blaw	39,90	1 MB Speicher	264,90

Videogames

Super NES	319,00	Game Boy	
Mega Drive		Adventure Island	69,90
Mega Drive dt. ohne Spiel		Batman	73,90
E.A. Hockey (D)	289,00	Boulder Dash	42,90
Olympic Gold (uS)	119,00	Bugs Bunny 2	67,90
Golden Axe 2	102,90	Turn and Burn	67,90
Taz Mania	96,90	Nintendo N.B.S.	
Game Gear		Bubble Bobble	84,90
Sonic (D)	79,90	Puzznic	79,90
Donald Duck (D)	79,90	Blue Shadow	93,90
Mickey Mouse (D)	69,90	Dragons Lair	104,90
Master Gear Adapter	59,90	Mega Man 3	99,90
Olympic Gold	82,90	Final	77,90
Sega - Master		Atari Lynx	
Aspen	94,90	Awesome Golf	79,90
Sonic (D)	84,90	Barman's Return	79,90
Bubble Bobble (D)	89,90	Vamp Ch. d.	79,90
		X-bots	79,90
		Cyberia	79,90

★ A ★ STAR ★ IS ★ BORN ★

Hexensabbat



Powertip: Das Goldfischglas funktioniert als Taucherglocke.

Curse of Enchantia

Nichts läßt sich so schwer ausröten, wie ein Vorurteil. Eines der schlimmsten war sicher die Hexengläubigkeit im Mittelalter. Tausende von unschuldigen Frauen hielten dem dämpfen, von Klerus und Obrigkeit geschürten Haß der ungebildeten Bevölkerung zum Opfer.

Anders als in der Realität, wirken in *Curse of Enchantia* tatsächlich ein paar äußerst gefährliche Hexenmädels mit. Die Damen sind so böse, daß selbst die Hexe aus Hänsel und Gretel zum Waisenknaben wird. Alle hundert Jahre muß das schwarze Trio einen besonderen Trank brauen, ohne den es in Sekundenschnelle zu Staub zerfallen würde. Ein wichtiger Bestandteil des Rezepts: Ein kleiner Knabe. Kein

Wunder, daß wir die Rolle der unfreiwilligen Suppeneinlage übernehmen und beherzt an der gezielten Dezimierung der Hexenbrut arbeiten.

Wie es sich für ein Adventure gehört, steuert Ihr den Helden — Bradley sein Name — mit der Maus durch die aufregenden Geschichte. Immer wenn wir einen Handlungsort verlassen, wird eine neue Grafik geladen, in der wir uns frei bewegen können. Reicht der Platz auf dem Bildschirm für die entsprechende Räumlichkeit nicht aus, wird brav nach links und rechts gescrollt. Immer wenn Bradley in Rätselaktionen treten soll, klicken wir mit der Maus auf einer Icon-Leiste den entsprechenden Befehl an. Bradley kann Gegenstände aufnehmen, manipulieren, als Ge-



Powertip: Rettet die Wale und kleinere Fische.

schenke verteilen oder im geräumigen Inventory verstauen. Er kann laufen, springen und kämpfen, essen und reden.

Praktischerweise erscheint die Befehlsleiste auf Wunsch am oberen oder unteren Bildschirmrand. So bleibt immer freie Sicht auf wichtige Stellen in der Grafik. Zusätzlich tritt Bradley nicht über Tastatur oder Auswahlmeneü mit anderen Personen im Spiel in Kontakt, sondern mit Hilfe eines kleinen digitalisierten Wortschatzes, der sich im Laufe des Spiels verändert und ausweitet. Ein Klick genügt und Bradley plaudert los.

vw

Genre: Adventure

Hersteller: Core Design

Zirkapreis: 100 Mark

Testmuster: Core Design

AMIGA 71%

Grafik: 80% Sound: 62%

Schwierigkeit: leicht

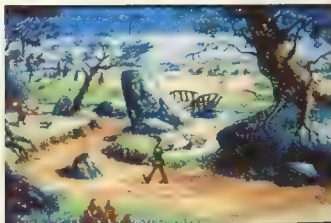
Minimal: 1 MByte

Unterstützt: Zweitlautwerk

Geplant für: MS-DOS



Eingang gesucht: Bradley sitzt fest.



Märchenhaft: Jetzt fehlt nur noch der böse Wolf.

Da sage noch einer, nur Sierra und Lucas Games hätten ihre Adventure-Lektion gelernt: *Curse of Enchantia* ist besonders für jüngere Spieler und Neulinge im Abenteuerland eine bunt-fröhliche Alternative zu den etablierten Konkurrenzprodukten.

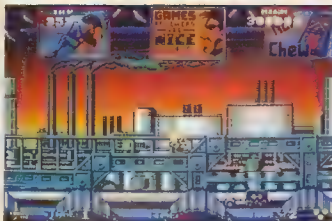
Besonders die Märchenlandgrafik, die sich selbst nicht ganz ernst nimmt und haufenweise mit kleinen Gags angereichert ist, hat es mir angetan. Mit der etwas



umständlich aufgeteilten Icon-Leiste kann man nach kurzer Eingewöhnungszeit prima leben und auch die Maussteuerung funktioniert problemlos. Die Rätsel sind leicht bis mäßig anspruchsvoll und lassen so auch den Jüngsten eine faire

Chance. Wer ohne seine tägliche Amiga-Märchenstunde nicht auskommt, darf sich ins Abenteuer stürzen und den Kopf rauchen lassen.

Ein Drops macht Hops



Spieltester feindliche Parolen zielen in Paramax die Wände

Paramax

Die Welt ist zu schlecht, dachte sich der paramilitärische Zukunftsknirps Max: schulterte seine Flinte und zog den Riemen seines gelben Helmes fest. Der putzige kleine Kerl zog aus, um das Böse auf Ewigkeiten vom Bildschirm zu tilgen. Auf dem Weg zum Ende scrollt Klein-Max horizontal. Natürlich kann er anhalten und von links nach rechts und zurück flitzen. Auf Verlangen des Joystick-Halters kann Max auch in bester Jump'n'Run Manier in verschiedene Richtungen springen. Im Verlauf seiner Säuberungsaktion findet Max Schuhe, die seine Sprungkraft der eines Kängurus gleichmachen. Außerdem gibt es neue Waffen mit erhöhter Durchschlagskraft. Kleine Smart-Bomben verhehlen Max zu bildschirmfüllender Explosivpower. Eine weitere Finesse sind Bömchen, die nicht zur Gegnervernichtung dienen, sondern am fette Punkte bringen. Da auch Maxens Uhr tickt,

beeilt er sich, um zum erlösenden Level-Ende zu scrollen, denn nach Ablauf der Zeit explodieren die Bomben bei Berührung. Zeit und Punkte schinden kann Max durch das Einsammeln von herumliegenden Disketten, Sanduhren und Goldbarren.

Genre: Geschicklichkeit

Hersteller: Kingsoft

Zirka-Preis: 30 Mark

Testmuster: Kingsoft

AMIGA 36%

Grafik: 42% Sound: 53%

Schwierigkeit: mittel

Minimal: 512 KByte

Unterstützt: —

Gepinnt für: —

Die Hintergrundgrafik sieht annehmbar aus, wird aber schnell langweilig. Einen traurigen Eindruck machen die sparsam animierten Gegnersprites, die lediglich entweder explodieren oder mit eiserner Mine horizontal vom Bildschirm fliegen. Der angenehme Hintergrundsound wird durch überbelaste Effekte kompensiert und wirkt eher ermüdend als zu neuen



Paramax-Aktionen anstachelnd. Der Hund ist in der Level-Gestaltung begraben, denn das öfteren scheitert Max an nicht einsichtlicher Begrenzung oder kann durch genau so unklare Ecken einfach durchschlüpfen. Paramax gehört mit 30 Mark zu den Taschengeldspielen, eine Option, die fehlende Finessen eventuell entschuldigt

NEU + NEU + NEU

JUMBOsoft
Versandservice

HOTLINE
05221/27 0595
Fax 05221/27 0595

	Amiga	Atari	MSX
Amiga 4.0	10,92	10,90	10,90
Amiga 5.0	11,12	11,10	11,10
Amiga 6.0	11,32	11,30	11,30
Amiga 7.0	11,52	11,50	11,50
Amiga 8.0	11,72	11,70	11,70
Amiga 9.0	11,92	11,90	11,90
Amiga 10.0	12,12	12,10	12,10
Amiga 11.0	12,32	12,30	12,30
Amiga 12.0	12,52	12,50	12,50
Amiga 13.0	12,72	12,70	12,70
Amiga 14.0	12,92	12,90	12,90
Amiga 15.0	13,12	13,10	13,10
Amiga 16.0	13,32	13,30	13,30
Amiga 17.0	13,52	13,50	13,50
Amiga 18.0	13,72	13,70	13,70
Amiga 19.0	13,92	13,90	13,90
Amiga 20.0	14,12	14,10	14,10
Amiga 21.0	14,32	14,30	14,30
Amiga 22.0	14,52	14,50	14,50
Amiga 23.0	14,72	14,70	14,70
Amiga 24.0	14,92	14,90	14,90
Amiga 25.0	15,12	15,10	15,10
Amiga 26.0	15,32	15,30	15,30
Amiga 27.0	15,52	15,50	15,50
Amiga 28.0	15,72	15,70	15,70
Amiga 29.0	15,92	15,90	15,90
Amiga 30.0	16,12	16,10	16,10
Amiga 31.0	16,32	16,30	16,30
Amiga 32.0	16,52	16,50	16,50
Amiga 33.0	16,72	16,70	16,70
Amiga 34.0	16,92	16,90	16,90
Amiga 35.0	17,12	17,10	17,10
Amiga 36.0	17,32	17,30	17,30
Amiga 37.0	17,52	17,50	17,50
Amiga 38.0	17,72	17,70	17,70
Amiga 39.0	17,92	17,90	17,90
Amiga 40.0	18,12	18,10	18,10
Amiga 41.0	18,32	18,30	18,30
Amiga 42.0	18,52	18,50	18,50
Amiga 43.0	18,72	18,70	18,70
Amiga 44.0	18,92	18,90	18,90
Amiga 45.0	19,12	19,10	19,10
Amiga 46.0	19,32	19,30	19,30
Amiga 47.0	19,52	19,50	19,50
Amiga 48.0	19,72	19,70	19,70
Amiga 49.0	19,92	19,90	19,90
Amiga 50.0	20,12	20,10	20,10

Wir führen auch Konsolenspiele und Hardware.
Bitte nachfragen!

Mareile Bender
Dameschkestr. 1 - 4900 Herford
Versand (Nachnahme) zzgl. 8,50 DM
- Inrüm und Preisänderungen vorbehalten -

new PC + OKAY AMIGA
AM GRABEN 2 W. 441 WEIDING
Tel. 066 4 1294
Fax -1294

hotline news -8405

	PC	Amiga
Amiga 4.0	10,92	10,90
Amiga 5.0	11,12	11,10
Amiga 6.0	11,32	11,30
Amiga 7.0	11,52	11,50
Amiga 8.0	11,72	11,70
Amiga 9.0	11,92	11,90
Amiga 10.0	12,12	12,10
Amiga 11.0	12,32	12,30
Amiga 12.0	12,52	12,50
Amiga 13.0	12,72	12,70
Amiga 14.0	12,92	12,90
Amiga 15.0	13,12	13,10
Amiga 16.0	13,32	13,30
Amiga 17.0	13,52	13,50
Amiga 18.0	13,72	13,70
Amiga 19.0	13,92	13,90
Amiga 20.0	14,12	14,10
Amiga 21.0	14,32	14,30
Amiga 22.0	14,52	14,50
Amiga 23.0	14,72	14,70
Amiga 24.0	14,92	14,90
Amiga 25.0	15,12	15,10
Amiga 26.0	15,32	15,30
Amiga 27.0	15,52	15,50
Amiga 28.0	15,72	15,70
Amiga 29.0	15,92	15,90
Amiga 30.0	16,12	16,10
Amiga 31.0	16,32	16,30
Amiga 32.0	16,52	16,50
Amiga 33.0	16,72	16,70
Amiga 34.0	16,92	16,90
Amiga 35.0	17,12	17,10
Amiga 36.0	17,32	17,30
Amiga 37.0	17,52	17,50
Amiga 38.0	17,72	17,70
Amiga 39.0	17,92	17,90
Amiga 40.0	18,12	18,10
Amiga 41.0	18,32	18,30
Amiga 42.0	18,52	18,50
Amiga 43.0	18,72	18,70
Amiga 44.0	18,92	18,90
Amiga 45.0	19,12	19,10
Amiga 46.0	19,32	19,30
Amiga 47.0	19,52	19,50
Amiga 48.0	19,72	19,70
Amiga 49.0	19,92	19,90
Amiga 50.0	20,12	20,10

SOUNDBLASTER 2.0 249,-
SB-SET, incl Stereo Option 295,-
SOUNDBLASTER PRO 3 295,-
AdLib Soundkarte 128,-
AdLib Soundkarte 455,-

VERSANDKOSTEN:
Nachnahme DM 7,50 Ausland DM 12,50
Vorkasse - Stammkunden DM 4,50

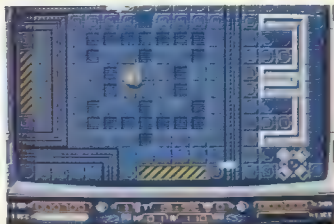
Neu: Competition PRO jetzt noch besser



Mit quadratischer Steuermaße für präziser Diagonalsteuerung. Mit neuer, noch robusterer und stabilerer Microschalter-Generation. So macht der Competition PRO den Spiele-Spaß perfekt.

DYNAMICS
Dynamics marketing GmbH
Hamburg

Putzkolonne



Schießen und erschossen werden: Alltag bei den Cyberzerk's

Cyberzerk

Century Softwares erstes Werk, *Cyberzerk*, kommt über den Computergiganten Booder in die heimischen Softwareläden und erinnert an Team 17's *Alien Breed*.

Das Spielprinzip ist denkbar einfach: Alleine oder mit einem Kollegen schlüpf ihr in die Kerampanzer zweier Weltraumpolizisten. Eure Aufgabe: die aus der Vogelperspektive gezeigten Decks Eures überfallenen Raumschiffs von tödlichen Maschinen und bösartigen Robotern reinigen. In jedem Level müssen alle Gegner neutralisiert werden. Dabei lauft ihr von Raum zu Raum und richtet Euer Mega-O-Töt-Gewehr auf alles, was sich bewegt. Für ganz harte Fälle habt ihr auch Granaten dabei, die ein wenig mehr Schaden anrichten als die Mumpelspritze. Werdet ihr währenddessen von den Maschinchen getroffen, wird Energie abgezogen. Um diese wieder aufzufüllen, lagern unter niedergestreckten Feinden

Energiepillen. Extragranaten und einmal benutzbare Elektrokarten, die das gesamte Deck zeigen, werden ebenfalls unter erschossenen Aliens gefunden. Lauft die Energieanzeigen gen Null, leuchtet der "Game-Over"-Schriftzug: *Cyberzerk* hat nur ein Leben. kn

Genre: Action

Hersteller: Boeder

Zirka-Preis: 70 Mark

Testmuster: Boeder

AMIGA 52%

Grafik: 46% Sound: 64%

Schwierigkeit: schwer

Minimal: 512 KByte

Unterstützt: —

Geplant für: —

Nasdarowje



Genosse Kommissarin, die Partei steht auf ihrer Seite. (MS-DOS/VGA)

KGB

Wenn das Felix Dzerzhinski noch erleben mußte: Der Gründer der sowjetischen Tscheka würde sich im Grab umdrehen, wenn er sehen würde, was aus seiner geliebten Geheimpolizei geworden ist. Der neue KGB, obwohl immer noch eine mächtige Organisation, ist nur noch ein Abklatsch seiner selbst. Die größte Umwälzung: Die ehemaligen Agenten gehen einer sinnlosen Arbeit nach. So auch Maksim Mikhailovich Rukow, Sonderbeauftragter für Bandenkriminalität in der Abteilung Admiral Solkov.

Unsere Aufgabe im russischen Ränkespiel: Rukow durch ein mysteriöses Mordkomplott steuern, Indizien sammeln und Verdächtige verhören. Die slavische Grafik, übrigens vom gleichen Team, das auch *Dune* programmiert hat, wird je nach Aufenthaltsort geladen. Wir sehen alles aus der Perspektive unseres Helden der Arbeit. Bei Gesprä-

chen wird ein Abbild des Gegenübers und ein Auswahlmenü mit fertigen Sätzen geboten. Der Mauszeiger verwandelt sich je nach Handlungsspielraum automatisch. Gegenstände dürfen untersucht, manipuliert und im geräumigen "Inventory" verstaut werden. ww

Genre: Adventure

Hersteller: Virgin

Zirka-Preis: 110 Mark

Testmuster: Virgin

MS-DOS 73%

Grafik: 76% Sound: 62%

Schwierigkeit: schwer

Minimal: 286er mit 12 MHz, 640 KByte, VGA

Unterstützt: AdLib, Soundblaster, Maus

Geplant für: Amiga

Jörg Schwoizer, *Cyberzerk*-Musiker, darf sich als einziger feste auf die Schulter klopfen: Gut gemacht! Die Musikstücken sind durchgehend nett komponiert, nerven auch auf Dauer nicht und verdienen somit ein Lob. Gralisch geht's ebenfalls solide, wenn auch nicht sehr abwechslungsreich zur Sache. Die Raumschiffe sehen zwar hübsch



geht so

technisch aus, lassen den wahren Augenschmaus à la *Alien Breed* jedoch vermissen. Der Designer bekommt allerdings einen derben Klaps. Außer Bomben und Kärtchen existieren keine Extras in den riesengroßen Levels. Zudem scheint ihr immer auf (fast) dieselben Gegner. Der Zwei-Spielermodus rettet das Spiel ins gehobene Mittelfeld

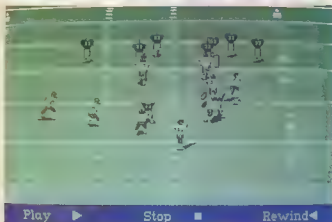
Die armen Russen — was ist nur aus den Erzbösewichtern von einst geworden? Programmerteam Cryo nutzt den Exotikbuss der slavischen Finsternisse und häuft ein Klischee auf das andere. Unser Held hat eine Knollennase, Onkel Wanja ist dem Wodka verfallen und nicht wenige Enttäuschte horten heimlich Porträts von Vaterchen Stalin unter



gut

dem heimatischen Samowar. Mit einem Wort, die holzschnitt-grobe Atmosphäre kann überzeugen. Auch steuerungstechnisch zeigt man sich wesentlich inspirierter und Inscher als beim zählangatmigen Lünzenbrocken *Dune*. Der "Intelligente" Mauszeiger wirkt fast als Hilfsfunktion und läßt so auch Einsteigern eine faire Chance

Eierlauf



Da kulekt der Quarterback, ein Paß, mitten in die gegnerische Abwehr



Wenn in überfüllten Stadions gepanzerte Körper zusammenprallen und sich alles um ein ledernes Ei dreht, ist vor amerikanischen Fernsehern die Hölle los. In Europa soll's auch bald soweit sein. Schon vor einiger Zeit schwappte die American-Football-Weite über den großen Teich und sie rollt immer noch. Konamis American-Football-Simulation **NFL** schwimmt fleißig mit.

Zu Beginn erscheint das PC-Sportspiel-typische Optionsmenu. Ihr entscheidet Euch entweder für ein zünftiges Trainingslager, ein Freundschaftsspiel oder kämpft Euch durch die Liga bis zum Superbowl. Nachdem Ihr Eure Mannschaft ausgesucht und nach Belieben editiert habt, geht's auf den Rasen. Eure Spieler seht Ihr dabei aus einer 3-D-Perspektive, gesteuert wird der ballführende Spieler entweder mit dem Joystick oder mit der Tastatur. Eure Aufgabe ist es, das Ei in die gegnerische Touch-

down-Zone zu bugsieren. Da zu stehen Euch jede Menge verschiedener Angriffs- und Verteidigungstaktiken zur Verfügung, die bei Bedarf auch editiert werden können.

Habt Ihr einen Freund zur Seite, darf auch gegen ihn angetreten werden. *kn*

Genre: Sport
Hersteller: Konami
Zirka-Preis: 110 Mark
Testmuster: Konami

MS-DOS 66%

Grafik: 56% Sound: 57%
Schwierigkeit: mittel
Minimal: 286er mit 12 MHz,
640 KByte, EGA
Unterstützt: AdLib, Roland,
Soundblaster, VGA, Maus,
Joystick
Geplant für: --

Konamis **NFL** glänzt mit massenweise einstellbaren Optionen, einer praktischen Präsentation und einem unübertroffenen Taktikeditor. Auf dem Rasen angekommen, geht's jedoch schon wesentlich unübersichtlicher zu: Ein ruckhaft scrollendes Spielfeld, langweilige Sprites und die einfache, aber leider unpassende Steuerung bremsen



den Football-Spaß beträchtlich. Will man passen, klickt man sich in Echtzeit durch die Mannschaft, ohne den gewünschten Spieler das Paß-Fadenkreuz ziert. In der Zwischenzeit wälzen sich 50 Prozent der gegnerischen Mannschaft über Euren Quarterback. Nur Fans sollten sich **NFL** zulegen, zumal die Spielregeln nicht erklärt werden.

Auf nach Weinheim an der Bergstraße

Der weiteste Weg lohnt sich!

MN-Hobby Soft

Amtsgasse 3, 6940 Weinheim
Parkplatz am Museum
(ausgeschildert)
Mo. Sa. 9.30-12.30
Mo., Di., Do., Fr. 14.30-18.00

Riesenauswahl, tolle Preise,
täglich Neuheiten,
ständig Sonderangebote.

Computerspiele Module

Software zum Anfassen,
alle Systeme,
großer Parkplatz,
leicht zu finden.

MN-Hobby Soft
jetzt auch in
6908 Wiesloch
Ringstraße 17
(am Palatin)

Auf nach Wiesloch

PLAYSOFT

Beitrag	Preis	Preis
Amiga 500	19,90	19,90
Amiga 600	19,90	19,90
Amiga 1200	24,90	24,90
Amiga 2000	29,90	29,90
Amiga 3000	39,90	39,90
Amiga 4000	49,90	49,90
Amiga 5000	59,90	59,90
Amiga 6000	69,90	69,90
Amiga 7000	79,90	79,90
Amiga 8000	89,90	89,90
Amiga 9000	99,90	99,90
Amiga 10000	109,90	109,90
Amiga 11000	119,90	119,90
Amiga 12000	129,90	129,90
Amiga 13000	139,90	139,90
Amiga 14000	149,90	149,90
Amiga 15000	159,90	159,90
Amiga 16000	169,90	169,90
Amiga 17000	179,90	179,90
Amiga 18000	189,90	189,90
Amiga 19000	199,90	199,90
Amiga 20000	209,90	209,90
Amiga 21000	219,90	219,90
Amiga 22000	229,90	229,90
Amiga 23000	239,90	239,90
Amiga 24000	249,90	249,90
Amiga 25000	259,90	259,90
Amiga 26000	269,90	269,90
Amiga 27000	279,90	279,90
Amiga 28000	289,90	289,90
Amiga 29000	299,90	299,90
Amiga 30000	309,90	309,90
Amiga 31000	319,90	319,90
Amiga 32000	329,90	329,90
Amiga 33000	339,90	339,90
Amiga 34000	349,90	349,90
Amiga 35000	359,90	359,90
Amiga 36000	369,90	369,90
Amiga 37000	379,90	379,90
Amiga 38000	389,90	389,90
Amiga 39000	399,90	399,90
Amiga 40000	409,90	409,90
Amiga 41000	419,90	419,90
Amiga 42000	429,90	429,90
Amiga 43000	439,90	439,90
Amiga 44000	449,90	449,90
Amiga 45000	459,90	459,90
Amiga 46000	469,90	469,90
Amiga 47000	479,90	479,90
Amiga 48000	489,90	489,90
Amiga 49000	499,90	499,90
Amiga 50000	509,90	509,90
Amiga 51000	519,90	519,90
Amiga 52000	529,90	529,90
Amiga 53000	539,90	539,90
Amiga 54000	549,90	549,90
Amiga 55000	559,90	559,90
Amiga 56000	569,90	569,90
Amiga 57000	579,90	579,90
Amiga 58000	589,90	589,90
Amiga 59000	599,90	599,90
Amiga 60000	609,90	609,90
Amiga 61000	619,90	619,90
Amiga 62000	629,90	629,90
Amiga 63000	639,90	639,90
Amiga 64000	649,90	649,90
Amiga 65000	659,90	659,90
Amiga 66000	669,90	669,90
Amiga 67000	679,90	679,90
Amiga 68000	689,90	689,90
Amiga 69000	699,90	699,90
Amiga 70000	709,90	709,90
Amiga 71000	719,90	719,90
Amiga 72000	729,90	729,90
Amiga 73000	739,90	739,90
Amiga 74000	749,90	749,90
Amiga 75000	759,90	759,90
Amiga 76000	769,90	769,90
Amiga 77000	779,90	779,90
Amiga 78000	789,90	789,90
Amiga 79000	799,90	799,90
Amiga 80000	809,90	809,90
Amiga 81000	819,90	819,90
Amiga 82000	829,90	829,90
Amiga 83000	839,90	839,90
Amiga 84000	849,90	849,90
Amiga 85000	859,90	859,90
Amiga 86000	869,90	869,90
Amiga 87000	879,90	879,90
Amiga 88000	889,90	889,90
Amiga 89000	899,90	899,90
Amiga 90000	909,90	909,90
Amiga 91000	919,90	919,90
Amiga 92000	929,90	929,90
Amiga 93000	939,90	939,90
Amiga 94000	949,90	949,90
Amiga 95000	959,90	959,90
Amiga 96000	969,90	969,90
Amiga 97000	979,90	979,90
Amiga 98000	989,90	989,90
Amiga 99000	999,90	999,90
Amiga 100000	1009,90	1009,90



Kalender 1993

Is über 33x30 in Posterguante
23 DM (+Versandkosten)
wir führen auch Brettspiele &
Rollenspiele (Science Fiction,
Fantasy) Zinnmännchen Zubehör
Na setzst du dich
500 UM in bar oder 1000

PLAYSOFT

TEICHWEG 6 3550 MARBURG
TEL 06421 / 481972 FAX 47528

Neu: Competition PRO jetzt auch als Mini



75% so groß wie das Original
und 100% in der Leistung
Competition Pro Mini, die
perfekte Hand-Hold-Version
In der cleveren
Verpackung als
3,5"-Disketten-
Box In Fach-

geschäften und Kaufhäusern



Dynamics marketing GmbH
Hamburg



Special Forces

Sly Stalfone, alias "Rambo" hätte sie, eine wahre Freude an den *Special Forces* gehabt. — Obwohl statt stupidem Draufhauen eher taktisches Können verlangt wird. Entgegen allen Gerüchten haben es die harten Burschen doch noch geschafft, auf dem PC 16 Kampfaufträge in vier Erdteilen und Klimazonen zu absolvieren. Einziger Hacken am gelungenen Action-Strategiemix: Der Schwierigkeitsgrad ist zu hoch. *mh*

Genre: Action/Strategie
Hersteller: Microprose
Zirka-Preis: 100 Mark

MS-DOS 83%

Grafik: 69% Sound: 47%

Schwierigkeit: schwer



Carl Lewis Challenge

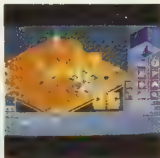
Psychosis Olympiade hat auch auf dem Amiga nichts von ihrem Reiz verloren. Grafisch sollte fällt die schwammige Steuerung allerdings negativ ins Gewicht. Auf den hochwertigen Manager teil und die hörswerte Höllebeck Musik sollte jedoch kein Sportspieler haben verziehen. Das Spiel ist, dank meser Steuerung, um einiges schwerer als die PC-Version. *kn*

Genre: Sport
Hersteller: Psychosis
Zirka-Preis: 90 Mark

AMIGA 61%

Grafik: 67% Sound: 64%

Schwierigkeit: schwer



Utopia

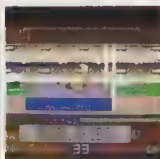
Gremlin hat's nicht eilig mit den Umsetzungen. Fast ein Jahr mußten MS-DOS-Strategen auf *Utopia* warten. Jetzt dürft ihr endlich eine funktionierende Raumkolonie bauen und anschließend gegen diverse außerirdische Mitbewohner verteidigen. Die Icon gesteuerte Missionen aus *Sim City* und *Mega lo Mania* funktionierte spielerisch tadellos. Dank Datendiskette ist auch zukünftig für Abwechslung gesorgt. *vw*

Genre: Strategie
Hersteller: Gremlin
Zirka-Preis: 90 Mark

MS-DOS 74%

Grafik: 68% Sound: 64%

Schwierigkeit: mittel



Carl Lewis Challenge

Die ST-Version des Psychosis-Sportspiels bietet für die 16 Farben des Ataris, wunderschöne Grafik und lebende Animationen. Die Steuerung ist glücklichweise etwas exakter als die des Amiga-Carls. Allen die bisweilen karge Musik enttäuscht. Dafür gibt's hübsche Soundeffekte. ST-Besitzer mit sportlichen Ambitionen sollten sich *Carl Lewis Challenge* zulegen. *kn*

Genre: Sport
Hersteller: Psychosis
Zirka-Preis: 90 Mark

ATARI ST 65%

Grafik: 68% Sound: 59%

Schwierigkeit: mittel



Bargon Attack

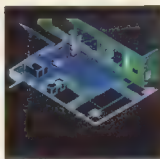
Coktel Vision legt mit *Bargon Attack* auch auf dem Amiga ein gralisch ansprechendes Comicabenteuer hin. Leider kann die Rätsellogik mit dem erfreulichen Äußeren nicht ganz mithalten. Wer an "Lucas Game" Knobelstandard gewöhnt ist, wird von den Magerätseln etwas enttäuscht sein. Einsteiger, die auf bunte Bilder Wert legen und vor schweren Rätseln zurückschrecken, werden durchschnittlich gut bedient. *vw*

Genre: Adventure
Hersteller: Coktel Vision
Zirka-Preis: 90 Mark

AMIGA 58%

Grafik: 70% Sound: 43%

Schwierigkeit: leicht



D/Generation

Knifflige Rätsel, ansprechende grafische Präsentation — was will man mehr? *D/Generation* dürfte mit seinen Pixelmännchen und Minimalurlallen alle ansprechen, die sonst um Denkspiele einen großen Bogen machen. Im Moment wird man kaum ein anderes, ähnlich originelles Programm finden. Auch ST-Besitzer sollten deshalb auf dieses 3-D Grubel-Adventure mit leichtem Geschicklichkeitstouch nicht verzichten. *vw*

Genre: Action-Adventure
Hersteller: Mindscape
Zirka-Preis: 90 Mark

ATARI ST 78%

Grafik: 52% Sound: 18%

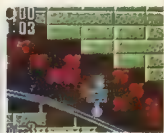
Schwierigkeit: mittel

Während in letzter Zeit die Masse guter Spiele für Game Boy und Game Gear aus Amerika oder Europa kam, schlägt nun der ferne Osten wieder zu. Wir werfen für Euch einen Blick gen Nippon und picken die Spieleperlen heraus.

Game Gear

Herausragendes Game-Gear-Thema der letzten Zeit ist *Sonic 2*. Fast gleichzeitig mit der Mega-Drive-Version wird die Game-Gear-Variante erscheinen, wobei in letzterer alle Levels und Features des Mega-Drive-Sonics enthalten sein sollen. Iggf. dürfen sich auf ein grafisch und musikalisch beeindruckendes *Speed-Jump'n'Run* freuen. Vor Weihnachten wird der zweite *Sonic* jedoch nicht das Iggeln schwingen.

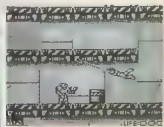
Ebenfalls direkt von Sega kommt *Wimbledon Tennis*. Diese, übrigens in Amerika produzierte Tennissimulation soll Segas Game Gear endlich mit einer qualitativ hochwertigen Ballhitz ausrüsten. *Wimbledon Tennis* enthält alle Größen der Tenniswelt, zusätzlich darf auch ein eigener Charakter zusammengebastelt werden.



Sonic 2 (Game Gear)



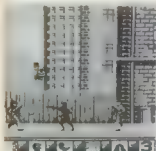
Lunar Chase



Bionic Commando

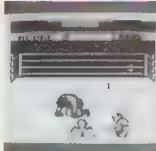
Game Boy

In Capcoms **Bionic Commando** steuert Ihr Rad Spencor, ein kleines Cybermännchen, vollgestopft mit Waffen der unterschiedlichsten Art. Die böse Armee der Dorazier arbeitet am "Albatros Objekt", um die Erde endgültig zu unterwerfen. Die vereinten Nationen sandten daraufhin Super Joe, um das Unternehmen zu vereiteln. Super Joe seinerseits blieb verschollen und so kämpft Ihr Euch durch satte 16 Levels, den Helden zu befreien. Töte



Spiderman 2

Ljn's **Spiderman 2** bringt den Spinnehelden gegenüber dem ersten Teil kaum Neues. Wieder kämpft Ihr Euch durch eine Menge Levels und spant Euch den Weg von Dach zu Dach. Even Luette Feinde werden vom LCD-Display gehämmert, Abgründe via Netz überquert. Dem **Spiderman** Freund wird's gefallen, alle anderen befällt, trotz soll der Grafik und Musik, die Arachnophobie. Langweilig wie Ormas Keferspinne und unfair wie eine Tarantel. *kn*



George Foreman Boxing

Acclaims Aushängeboxer schlief auf dem Game Boy zum Amaleur ab. Ihr schaut Eurem Gegenüber ins Gesicht und drescht per Knopfdruck ins selbige. Mittels Steuerkreuz laucht Ihr weg oder verlied. gl. Eure Nase. Schon beim ersten Gegner hat Schorsch keine mehr. Nie dergelox schaltet man Nintendo Handheld aus. Schlechte Steuerung messe Grafik und lachhalter Sound frusten gigantisch. *kn*



WWF 2

Mit Hulk Hogan die Bad Guys der **WWF** zusammenzulallen, gehört zum Traum jedes Catch-Freaks. Dank letziger Grafik und vielseitigem Spielmod. macht sich obiges in **WWF 2** herausragend Unübersichtlich wird's erst, wenn mehr als vier Catcher in den Ring steigen. Die gewöhnungsbedürftige Steuerung entpuppt sich nach einiger Zeit jedoch als sehr praktisch -- der eingebaute Zweispielermodus sorgt für heiße Gefechte gegen den besten Freund. *kn*



NFL Football

Auf dem Lynx spielt der 3-D Chip a. J. Der Rasen wird bei **NFL** von oben gezeigt und zoomt bei Bedarf heran. Vor jedem Spielzug wird eine Taktik ausgedacht und flossgespielt. Alans Football Simulation macht auf dem Lynx eine nette Figur, ist jedoch zu knifflig. Die Gegner sind zu stark, Pässe gehen meist in die Hose. Zudem harren zu wenig Taktiken ihrer Auswahl. Grafisch und musikalisch wird zwar sol des geboten, trotzdem sollten nur Fans zugreifen. *kn*

Genre: Action
Hersteller: Ljn
Zirka-Preis: 70 Mark

GAME BOY 44%

Grafik: 63% Sound: 65%

Schwierigkeit: schwer

Genre: Sport
Hersteller: Acclaim
Zirka-Preis: 70 Mark

GAME BOY 34%

Grafik: 38% Sound: 43%

Schwierigkeit: schwer

Genre: Sport
Hersteller: Acclaim
Zirka-Preis: 70 Mark

GAME BOY 70%

Grafik: 68% Sound: 63%

Schwierigkeit: einstellbar

Genre: Sport
Hersteller: Atari
Zirka-Preis: 80 Mark

LYNX 62%

Grafik: 70% Sound: 68%

Schwierigkeit: schwer

VIENNA COMPUTER SERVICE

PC und AMIGA Hard- und Software: Fordern Sie unseren umfangreichen Katalog an. Schreiben Sie an

V.C.S., Aichholzgasse 30/3/32
A-1120 Wien Tel.: 83-93-813
Österreich Fax: 815-31-66

Sie können täglich 24 Stunden bestellen.
Unser Büro ist von Montag bis Freitag von 10 bis 18 Uhr besetzt.
Außerhalb dieser Zeiten können Sie auf den Anrufbeantworter sprechen



Baseball Heroes

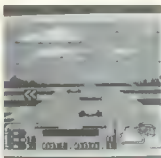
Baseball Heroes bringt Lynx Besitzern den amerikanischen Kultsport näher. Ihr steuert je inning entweder den Batter (Schläger) oder den Pitcher (Werfer). Seid ihr am Werfen, steuert ihr zu dem einen Feldspieler nach erfolgreichem Schlag. Grafisch und soundtechnisch kann Baseball Heroes überzeugen, die Steuerung des Feldspielers, der den Ball fangen soll, grenzt allerdings an eine Frechheit. Dank vieler Features für Fans trotzdem empfehlenswert. *kn*

Genre: Sport
Hersteller: Atari
Zirkapreis: 80 Mark

LYNX 60%

Grafik: 63% Sound: 58%

Schwierigkeit: schwer



Ferrari Grand Prix

Steht ihr im Stau gen Süden, ist ein zünftiges Rennspiel wie Ferrari Grand Prix fällig. Seit ihr erst einmal in Fahrt, seht ihr eure Strecke in einem etwas ruckligen 3D-Scrolling. Der große Grand Prix geht über 16 Strecken. Leider enthält die Ferrari-Raserei keinen Zweispielermodus. Game Boy Besitzer sollten eher zum ungeschlagenen F1 Race greifen. *cd*

Genre: Rennspiel
Hersteller: Acclaim
Zirkapreis: 70 Mark

GAME BOY 69%

Grafik: 57% Sound: 52%

Schwierigkeit: mittel



Blues Brothers

Vor Spielbeginn entscheidet ihr Euch für einen der Brüder Jake oder Elwood. In bester Jump'n'Run schlagen die Soul-Männer zu, je nach Dauer des Knopfdrucks dosiert ihr Euren Sprung in Höhe und Weite. Zur Selbstverteidigung könnt ihr Kisten aufheben und diese als Wurfgeschosse gegen Anti-Blueser schleudern. Eure Tragfähigkeit ist auf eine Box beschränkt, d.h. den Bruder auch noch beim Sprung behindert. Straßenräuber, Wachpersonal und eine belebte Gaunergemeinde machen Euch das Blues-Leben schwer. Eure Lebensanzüge präsentieren sich in der Form der drei Herzen. Erbschreck bekommt ihr durch das Einsammeln von herumliegenden Schallplatten. Nach hundert eingesackten Scheiben gibt es ein neues Leben. Ab und zu trefft ihr auf einen Luftballon. Richtig genutzt regnet es reichlich Schallplatten. Leider gibt es keine Level.



Paßwörter, deshalb steht Euch nach je dem Einschalten der Weg durch die bereits bekannter Levels bevor. Das Spiel hat außer dem Namen so gut wie nichts mit den Original Blues Brothers zu tun, also haben auch Filmkundige keine Probleme mit der Hüpfl- und Sprung-Handlung. Die Grafik der Blues Brothers ist kontrastarm. Der Sound würde John Belushi die Schuhe ausziehen, denn die famose Filmmusik konnte nicht umgesetzt werden. Der witzige Jump'n'Run Spaß ist trotzdem ein Ansehen wert. *cd*

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Titus
Zirkapreis: 70 Mark

GAME BOY 66%

Grafik: 59% Sound: 48%

Schwierigkeit: mittel

Möchten auch Sie eine **Royal Soft** Niederlassung in Ihrer Stadt eröffnen? Sprechen Sie einfach mit uns! Partner in D, Lux, B, NL, CH und A gesucht!

Royal Soft

Winsterstr. 43 • 4330 Mülheim a.d. Ruhr

Tel.: 0208 / 48 00 50 • Fax: 0208 / 48 00 25



Game	Ami	PC	PREISAUSSCHREIBEN	Game	Ami	PC
Fire & Ice	64,00			Battle Island • Data Disk •	43,99	
ISHAR	71,99	71,99	Findet einen Namen für unser Wappentier!	Premiere	72,32	
Wing Commander 2 D	86,99	93,99		DSA-Die Schicksalsklinge D		
Der Patzner	71,99	86,99		Sim Earth	79,99	99,99
Dune		86,99	Schickt Eure Vorschläge bis zum 31.12.92 an Royal Soft	Push over	72,32	79,99
Lure of the Temptress	71,99	86,99	Unter allen Einsendern werden super Preise verlost:	Ashes of Empire	96,99	99,99
Indiana Jones 4 D		86,99		E-Train D	96,99	99,99
Prophecy of the Shadow D		86,99		WWF Wrestling	72,32	
Myth	64,00			Epic	72,32	79,99
Eye of the Beholder D	71,99	86,99		Steinberger	56,99	95,99
ZOOL	64,00			Espana '92	79,99	99,99
Treasures of the Savage Frontier D	71,99			Conquistador • Data Disk •	39,99	
Dark Queen of Krynn D	70,99			Vikings Fields of Conquest	72,32	87,99
Legend of Faerghail D	63,99	70,99		Myth	53,97	
Mad TV	71,99	86,99	Zu den Preisen 4-100 mehr in der nächsten Ausgabe. Laßt Euch diese Chance nicht entgehen!	Hero Quest	79,95	
Might & Magic 3 D	71,99	86,99		Hero Quest Expansion Kit	49,95	
Hero Turtles 2 D	71,99			Hero Quest Twin Pack	69,95	
				Conan der Barbier		89,90

Versandkosten NN • DM 6,00 • Vorkasse mind. per EC-Scheck • DM 7,00 • Ausland per EC-Scheck • DM 35,00

Bei Software ab DM 250,00 Bestellwert im Inland Versandkosten frei

Angebote freibleibend!

SCENERY CORNER

Vor dem Weihnachtssturm halten sich die meisten Softwarefirmen mit neuen Szenariodisketten etwas zurück — kein Wunder, haben doch viele schon ihr Spielepulver verschossen. Nicht so Microprose, die mit der langersehnten Zusatzdiskette für *Gunship 2000* einen echten Knüller auf Lager haben. Nicht nur zwei komplett neue Landschaften, sondern auch einige kleine, aber sehr feine Veränderungen, sorgten bei unseren Fliegerassen Volker und Michael für so manche Überraschung. Aus diesem Grund widmen wir dem jüngsten *Gunship 2000*-Sproß die komplette Scenery-Corner.

Für Neuleser noch einmal in knapper Form die Regeln: Je nach spielerischem Nutzen vergeben wir für die jeweiligen Szenariodisketten, Wertungen nach dem Schulnotenprinzip, das auch in unserer Medienecke Verwendung findet. Die Palette reicht von mangelhaft über für Fans, durchschnittlich und empfehlenswert bis zum hervorragend. mh

Gunship 2000: Szenariodiskette

Als Microprose im letzten Jahr den Hubschrauberklassiker *Gunship* in der 2000-Version wieder auflieben ließ, gab's in der Redaktion kein Halten mehr.

Obwohl *Gunship 2000* ziemlich locker die magische 85-Prozent-Hürde überwand, und damit ein *POWER PLAY*-Prädikat einflieg, gab's damals Anlaß zur Klage. Vor allem die zu kleine Auswahl an Fluggebieten — das Hauptprogramm bot nur zwei, Europa und die Golfregion — störte das sehr gute

Gesamtbild und verwehte dem Spiel eine noch höhere Note. Zudem ärgerten sich unsere "Piloten" über ein paar winzige Kleinigkeiten, wie z.B. lasche Computerpilots und fehlende Visiereinrichtung.

Alle diese Mankos werden nun dank der *Gunship 2000*: Szenariodiskette beseitigt. Zu den beiden Schauplätzen Europa und Golf kommen nun die dschungelbewachsenen philippinischen Inseln sowie die fro-

stige Umgebung der Antarktis. Damit nicht genug: Die alten Szenarien wurden zusätzlich um zwei weitere "Landkarten" ergänzt: Piloten im Wüsteneinsatz bekommen eine Landkarte, auf der es von Bergen nur so wimmelt; Europäische Flieger knattern nun auch in Großstädten zum Einsatz.

Als weiteres Extrabonbon befindet sich ein Missionseditor auf der Szenariodiskette, mit der Ihr beliebig viele eigene Aufträge basteln dürft.

Neben neuen Fluggebieten und dem Auftragseditor wurden gleich ein paar kleine Ungereimtheiten des Hauptprogramms mit ausgebügelt. Die Veränderungen laingen bei der Bedienung an: Mittels neuem "Setup"-Programm lassen sich nun "Thrustmaster"-Joysticks direkt aktivieren, hängt eine Maus am PC, können die Menüs alle per Maus bedient werden. Die verschiedenen "Sicht"-Optionen wurden erweitert, bzw. ergänzt. Schaut Ihr nun via Mastitsch aus der Mastoptik eines "Kiowas" oder eines "Longbow-Apaches" wird ein separat von der Hubschrauberanrichtung drehbares Zielgerät eingeblendet. Zu

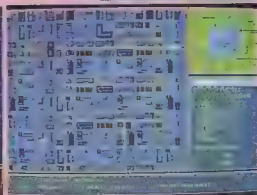
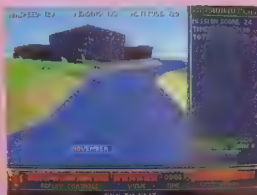


Inseln springen: Lauschige Sandstrände und tiefen Dschungel gibt's im Philippinen-Szenario.

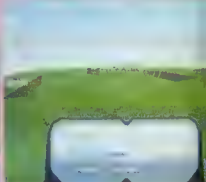
Selbstgemacht: Per Missionseditor basteln wir uns einen Auftrag zusammen.

Zwei neue Szenarien tauchen auf der *Gunship 2000*-Karte auf

Name	Hersteller	Systeme	Preis	Wertung
Gunship 2000 Szenariodisk	Microprose	MS-DOS	85 Mark	empfehlenswert



Großstadthair. Rechts die Übersichtskarte in der Vergrößerung, links im Anflug auf die ersten Gebäude.



Durchblick: Dank "Mastoptik" schauen wir über Hindernisse

guter Letzt verhalten sich die eigenen Co-Piloten etwas smarter — besonders bei den Missionen, in denen es darum geht Truppen ab- oder aufzuladen, stellen sich die computer-gesteuerten Kumpels sehr viel schlauer an.

Die Fülle an Änderungen, feinen Missionsgebieten und dem Editor hat jedoch ihren Preis. Rund 85 Mark wandern beim Kauf dieser "Zusatz"-Diskette über den Ladentisch. Mag sein, daß einige der Änderungen zwingend notwendig waren und es unfair ist, den Käufer eines Spiels im Prinzip zweimal zur Kasse zu bitten, aber ohne *Gunship 2000*: Szenariodiskette kommt kein Pilot aus

So ganz will das mit den Spielen für's CD-ROM noch nicht klappen. Die Firmen halten sich bedeckt, beobachten die Marktentwicklung und begnügen sich vorläufig mit schönen, teils akustisch aufgepeppten, Konvertierungen älterer Titel. Das sehnsüchtig erwartete CD-Spiel *The Seventh Guest* des amerikanischen Medienmultis "Virgin" bleibt bisher die löbliche Ausnahme. Auch Mindscape verläßt sich lieber auf das Bewährte und kramt in der "Three Sixty"-Mottenkiste. J/W

COMPILATION CORNER



Sports Collection

Ocean gibt nicht auf und packt mal wieder drei steinalte Sports Spiele in eine C64-Sammlung. Zum Glück für uns alle hat man bei der Zusammenstellung auf echte Katastrophen verzichtet. In *Run the Gauntlet*, nach der gleichnamigen Fernsehserie der BBC, fährt Ihr mit allerlei schnellem Sportgerät (Dünenbuggys, Jetskier und Luftkissenboote) über Hindernisstrecken, die Ihr aus der Vogelperspektive seht. Technisch leicht angemeldet, aber noch ganz witzig.

Das Low-Preis-Spiel *Italia 90* kann sich wacker im Mittelfeld der Fußballsimulationen halten. Ähnlich ergeht es der *Pro Tennis Tour*. Kein Geniestreich, aber brauchbar. Alles in allem eine preiswerte Sammlung, für die wenigen C-64-Besitzer, die noch keine Sports Spiele im Schrank stehen haben.

Cartoon Collection

Deutlich dem Geschmack junger Geschwister hat sich Codemasters verschrieben. Die Briten programmieren mit einem wahren Feuereifer dauernd neue Zeichentrickhelden, die sich durch Plattformspiele schlagen müssen. In der fünfteiligen Sammlung finden wir den bekannten Eierhelden Diz-

zy, den Elefanten Columbus Jumbo, Spike, den kleinen Winkler, Leroy, das Krokodil und Seymour, die Kartoffel. Alle Spiele sind bunt, niedlich, nicht zu schwer — genau das Richtige für fröhliche Nachmittage im Kreise der ganzen Familie. Ihr könnt ja so lange rausgehen.



Head to Head

Das Ende des kalten Krieges wird auch von Domark entsprechend gewürdigt. Zwei Flieger aus Ost und West dürfen um die Wette düsen und endlich zeigen, wer nun wirklich der Bessere war. Auf Seiten der Kommunisten wird die MIG-29M *Superfulcrum* auf die Startbahn gerollt, die Kapitalisten schicken den F-29 *Stealth Fighter* in die Lüfte. Obwohl Kenner der echten Maschinen

ganz klar die MIG favorisieren, gewann wertungstechnisch bei uns die F-19 durch besseres Flugverhalten, Missionsvielfalt und Realitätsnähe. Anders Domark's Eigenentwicklung, die MIG-29. Der russische Flieger kann den High-End-Produkten von Microprose nicht das Wasser reichen, eignet sich dafür aber um so besser als Einsteigermodell für den Gelegenheitspiloten. Wer schon andere Düsenflieger in seinem Computerhangar geparkt hat, kann auf den *Head to Head*-Kampf getrost verzichten.

Three Sixty Compilation

Gleich drei Simulationen darf der kampfprobierte Computer-Ecke in sein neu erstandenes CD-Laufwerk schieben. In *Aces of the great War* steuert Ihr einen Kampfflieger durch den ersten Weltkrieg. Leider können die *Three Sixty*-Asses der *Red Baron*-Konkurrenz von Dynamix nicht das Wasser reichen. Tester Michael bemängelte in seinem Test Geschwindigkeitsprobleme und unrealistische Instrumentierung. So fliegen die *Aces of the great War* leider nur ins Simulationsmittelmäß. Ähnlich durchschnittlich sahen die Wertungen für *Das Boot* aus. Durch lieblose und detaillierte 3-D-Grafiken und eine umständliche Bedienung konnte *Three Sixty's* Unterseeboot nur 55 Prozent einfahren.

Etwas freundlicher fällt die Einschätzung von *Megafortress* aus. Inspiriert durch den Roman "Flight of the old Dog" von Dale Brown, programmiert man eine leicht futuristische B-52 mit der wir gegen die bösen Russen antreten. Durch fünf unterschiedliche Stationsbildschirme und recht nette Missionen liegt *Megafortress* knapp über dem Flugdurchschnitt. Trotzdem müssen wir von dieser Sammlung abraten. Für diesen Preis gibt's deutlich Gehaltvolleres auf bewährter Diskette.

Titel	Hersteller	Urspr.-Preis	Systeme	Wertung
Cartoon Collection	Codemasters	50 Mark	Amiga/ST	für Fans
Head to Head	Domark	100 Mark	Amiga/ST/MS-DOS	empfehlenswert
Sports Collection	Ocean	50 Mark	C64	durchschnittlich
Three Sixty Collection	Mindscape	140 Mark	CD-ROM (MS-DOS)	durchschnittlich

Die Wertungsskala: Hervorragend, empfehlenswert, durchschnittlich, für Fans, mangelhaft



WORLD OF MIT

MS-DOS-PC-DIVISION

AMIGA-DIVISION

NETWORKING-DIVISION

CONSUMER-DIVISION

AMIGA

92 COMMODORE

FRANKFURT 26. 29. 30. 31. 1991

Die Frankfurter Messe ist die
größte Messe für
Computer und Peripherie
in Europa

Unter der Schirmherrschaft von Commodore und

Grafik, Sound, Video, Spiele auf Amiga
Die riesige Action-Welt des C64 ■ Das
weltgrößte Software-Spektrum auf der
MS-DOS-Profi-Line ■ Den Anschluß an die
ganze Welt durch Networking ■ UNIX für
die Wissenschaft ■ Kostenlose Seminare

World Of Commodore mit Amiga'92,
die einzige von Commodore autorisierte Messe

Heckers & Co.
KVY GmbH
Liedturmweg 52
6000 Frankfurt 1
Tel: (0 69) 29 31 31
Fax: (0 69) 29 31 25



Mark & Technik

Vorstellung

ICP

8011 Vatersielten

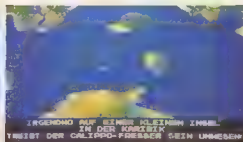
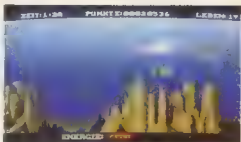
10 81 061 40 86

INDEPENDENT CORNER

Hinter Comad stecken die zwei klugen Köpfe Thorsten Rauser und Friedrich Peiry. Ihr Geheimrezept: Ein blühende Werbung im Spiel schadet niemandem, dafür darf's sich jeder umsonst kopieren. Auf diese Weise feierte das junge Team einen Bombenerfolg mit dem *Erbe*, das etwa 500.000 Amiga-Besitzer vor den Bildschirm fesselte. Gesponsert vom Umweltbundesamt unterstützt das Spiel natürlich umweltbewusstes Handeln: Der Spieler erbt eine Villa mit Park, die er vor seinem Einzug allerdings erst einmal so richtig entrümpeln muß —

möglichst umweltfreundlich. Kühlschränke und Batterien

Der Monitor als Werbefläche. Comads Versuch mit dem *Erbe* war der bislang erfolgreichste.



1,2 Millionen Amiga-Besitzer gibt es in Deutschland. Nach vorsichtigen Schätzungen hat etwa die Hälfte von ihnen *Das Erbe* gesehen oder gespielt. Grund genug, Euch einmal COMAD vorzustellen und den Nachfolger des Spielehits zu präsentieren.



New Point GmbH Der Videospielversand in Hamburg

Sega-Mega-Drive • Super Nintendo • Importe

Wir liefern per NN DM 10,-/Express DM 15,-



Mega Drive

Jedes Spiel nur 29,- DM

Wonderboy II Wn p Rush
Dawn 4081 Leynos
Master of Monsters Jewel Master

Jedes Spiel nur 39,- DM

Arrow Flash Ghostbusters
Dick Tracy Hellfire
Steel Empire Fantasia
Fantasm Soldier Road Basters
Rent a Hero Runark

Jedes Spiel nur 49,- DM

Quick Shot Bonanza Brothers
Zoom Gynoug
Thunder Force I Jordans vs B d

Jedes Spiel nur 69,- DM

F22 Interceptor EA Hockey
Spider Man DT Turrican
Klax Olympic Gold
Golden Axe II Road Rush
James Pond II Green Dog

Super-Spiele durch Eigen-Import

Jedes Spiel nur 89,- DM

Streets of Rage
David Robinsons Court
Splatter House I Taz Mania
The Simpsons Atomic Runner
The Terminator
Super Monaco GP I Tank & Taz
Batman Commings
Dragons Fury

Jedes Spiel nur 99,- DM

The Immortal Kid Cameleon
Desert Strike Thunder Force IV
Gley Lancer

Jedes Spiel nur 59,- DM

Son c DT Verityx
Columns Told

Game Converter 26,- DM
Game Genie US 129,-
Pro 2 Joypad 29,-

Händleranfragen erwünscht!

Weitere Top-Games auf Anfrage.
Bitte rufen Sie an!

Super NES

Jedes Spiel nur 79,- DM

Final Fight Super Tennis
Top Gear
Krusys Super Fun House
Britannia Super RPM Racing
F Zero Super Bowling
Ball e Base e Baseball
Super Valus

Jedes Spiel nur 99,90 DM

Ys II Super Adventure Island
Lemmings F1 Suzuki
Robot Police King of Monsters
Phalanx Football
Spankys Quest Strike Gunner
Super Battle Tank

Jedes Spiel nur 129,- DM

Prince of Persia Spindizzy
Super Pang Ko Boxing
Hook Dinosaurus

Super European Adapter JP & US Spiele 49,- DM
Super Scope mit Spielen 149,- DM

Telefon 040/7890108 • Fax 7890138

AMIGA FOREVER

**"Wo nur noch Technik zählt
— wird die Luft dünn" — Mit
diesem Werbeknaller wurde der Ami-
ga 500 eingeführt. Damit dem Amiga
die Luft nicht knapp wird, präsentiert
Commodore den Amiga 3000.**

Wer von uns hatte ihn nicht? Den wohl berühmtesten aller Homecomputer, den Wegbereiter Commodores, den "C64". Commodore verkaufte in Deutschland mehr als zwei Millionen Einheiten und noch immer gehen "C64"-Systeme über die Landestische. Von seinen Fans, wegen seines recht eigenwilligen Designs liebevoll "Brotkasten" genannt, ebnete der C64 Tausenden von Computereinsteigern den Weg. Nicht ganz unschuldig daran waren Spiele, die's für den C64 gab. Bei Klassikern wie *The Bard's Tale*, *Elite*, *Uridium*, *Maniac Mansion* und *Revs* + gerieten heute noch die Oldtimer ins Schwärmen.

Der Verkaufserfolg C64 bot für damalige Verhältnisse, dank speziell entwickelten Chips, spektakuläre Grafik und Soundeigenschaften. Durch einen akzeptablen Preis war der C64 als Spielecomputer geradezu prädestiniert. Die 8-Bit-Konkurrenz des C64 war Sinclairs Spectrum, und Atans Hunderterserie, die aber nie ernsthaft am Lack von Commodores Spielmaschine kratzen konnten. Dann rang sich Commodore zu dem berühmten "Drei in einem"-Computer dem C 128 durch. Unter den Kids war der 128 eine Flop-Maschine, denn hardwaremäßig brachte der C 128 keine Neuigkeiten, die ein Überleben als Spielecomputer rechtfertigte. Es mußte also eine innovative, neue Maschine her.

Zur rechten Zeit bekam die kalifornische Hardware-



de, Amiga finanzielle Probleme, bei Amiga arbeitete man schon geraume Zeit an einer 16-Bit-Maschine auf der Basis des Motorola 68000. Beim großen Zähnefleischboote Commodore den Konkurrenten Jack Tramiel von Atari kurzerhand aus. Kaum waren die Amiga-Labors geschluckt, schlugen Commodores Entwickler gnadenlos zu. Wollten die ursprünglichen Amiga-Designer "nur" die ultimative Spielekiste für Simulationen herausbringen, forderte Commodore nun einen "echten" Computer inklusive Betriebssystem, Tastatur und Diskettenlaufwerk. Die Ingenieure machten sich an die Arbeit und strickten die nötige Hardware um die Amiga-eigenen Super-Chips "Fat Agnus", "Denise" und "Paula" herum. Der erste Amiga-Computer mit der magischen Zahl 1000 war geboren. Mit einer großangelegten Werbekampagne und den famosen technischen Spezifikationen war er bald in aller Munde, der Amiga 1000. Doch der Supercomputer blieb wegen seines mörderischen Preises (zu Beginn immerhin 8000 Mark!) für die meist kleingeldschwachen Computerfreunde ein Traum. Konkurrent Atari drohte mit den günstigen ST-Computer-Preisen, dem Amiga den

Rang abzulaufen. Also mußte etwas Neues (und vor allem Preiswerteres) her: Commodore, schon immer Meister der Improvisation, konstruierte auf der Grundlage des Amiga 1000 den Amiga 500, als Low-cost-Maschine der Spielfreaks. Nach oben wurde die Palette mit dem Amiga 2000 abgerundet, als offenes System der versierten Computerbesitzer, die ihren Rechner mit der ein- oder anderen Steckkarte aufrüsten wollten.

Für den Amiga 500 begann der gleiche Siegeszug wie für den legendären Urvater C64. Kein Wunder, stiegen doch vor

allem alte C-64-Veteranen auf das neue High-Tech-Baby — ein ungeheures Käuferpotential für Commodore. Das vorläufige Resultat dieser Kalkulation: Mehr als eine Million stolze Amiga-Besitzer in Deutschland. Damit hatte Commodore den Markt der Spielfreaks vorerst voll im Griff. Doch die Freude sollte nur kurz sein, denn mit den PCs drängte ein neuer Konkurrent in den Homecomputer-Bereich. Aus dem professionellen Bereich kommend, waren die PCs längst an fortschrittliche Technik gewöhnt, zu gehörten Festplatten, Multisync-Monitore, Koprozessoren und eine totale Kompatibilität seit langer Zeit zu den festen Bestandteilen der Personalcom-

In ganzer Größe: Multisync-Monitor und Amiga 3000 machen das Leben angenehm.



puter. Um der PC-Konkurrenz Paroli bieten zu können, mußte Commodore ein System schaffen, das der Amiga-Welt serienmäßig den Weg weist und die Nachteile der inzwischen etwas betagten Amiga-Modelle ausbügelt. Es gab eine Menge aufzuholen. Vor allem in Sachen Rechenpower mußte etwas geschehen. Für die Amiga-Fans, die nach der Devise leben "auspacken und anfangen", bietet Commodore den momentan serienmäßig schnellsten Amiga aller Zeiten an: Das momentane Ende der Amiga-Fahnenstange, den 3000er. Die Betonung liegt dabei auf "serienmäßig". Klar mit vielen Bausteins: 212-MHz-Turbochips hier, Supercache mit 16 MByte, da sowie einer 48-Bit-Grafikkarte mit 64 Millionen Farben und dem goldenen Tower-Gehäuse läßt sich auch aus einem 08/15-Kaufhaus-Amiga der Übercomputer schlechthin konstruieren.

Amiga 3000

Der Amiga 3000 setzt in Hardware und Software (serienmäßig) neue Standards. Das Herz des Amiga 3000 ist ein Motorola-68030-Prozessor, eine Weiterentwicklung des 68000-Prozessors, der noch in den älteren Amigas seinen Dienst versieht. Der 68030 ist zum einen ein richtiger 32-Bit-Prozessor (d.h. der Prozessor arbeitet intern und extern mit 32 Bit, der alte 68000 arbeitet intern zwar mit 32 Bit, extern jedoch nur mit 16 Bit), außerdem kann der 68030-Prozessor mit einem superschnellen Zwischenspeicher prösten, der die Geschwindigkeit nochmals wesentlich erhöht. Der Amiga

Nobler geht's kaum:
Im Lotus auf dem neuen
Amiga.



3000 wird wahlweise mit 16 oder 25 MHz getakteten Prozessoren angeboten, gegenüber dem Amiga 500 oder 2000, die sich mit etwas weniger als 8 MHz begnügen müssen, ein gewaltiger Sprung. Zur mathematischen Unterstützung bekommt jeder 68030 einen Arithmetikprozessor an seine Seite, je nach Taktfrequenz den 68881 für 16 MHz oder den 68882 für die 25-MHz-Serie. Ein echtes Problem moderner Computerspiele wäre damit gelöst, denn z.B. die Bitmap-Felder von Wing Commander brauchen verdammt viel Rechenpower. Problem Nummer zwei ist der unverschämte Platzbedarf, den die meisten neuen Spiele brauchen. Viele neue Spiele — wie der dient Wing Commander als Beispiel — belegen ungefähr 20 MByte. Selbst gepackt bleiben also mindestens 10 Disketten übrig, die, wenn nicht auf Harddisk installierbar, einem fließenden Spielablauf nicht gerade zuträglich wären. Also mußte ein standardisiertes Festplattensystem her. Commodore entschied sich wie der Macintosh-Hersteller Apple für das leistungsfähige SCSI-Interface (Small Computer System Interface — ausgesprochen: Skasi). Die SCSI-Schnittstelle ist eine genormte Verbindung zwischen dem Computer und einer anderen Einheit, wobei an einem Controller maximal sieben verschiedene SCSI-Geräte betrieben werden können. Die SCSI-Normung hat außerdem den Vorteil, daß es eine ganze Reihe unabhängiger Hersteller gibt, die verschiedensten Hardwarezubehör liefern. Insofern hatte Commodore die Qual der Wahl unter den Festplattenherstellern, bei unserem Test-Amiga 3000 entschied man sich für eine



Manfred v. Richthofen kann ohne
Turbokarte nur die Schultern zucken.

Festplatte der Firma Quantum. Außer Festplatten lassen sich an die SCSI-Schnittstelle auch Zusatzgeräte wie z.B. ein Streamer (Bandlaufwerke zur Festplattensicherung), Scanner oder ein CD-Rom Laufwerk anschließen. Auf dem Weg zu mehr Speicher schlägt der Amiga 3000 auch im RAM neue Wege ein. Schon serienmäßig mit 2 MByte RAM aus-

gerüstet, kann auf der Hauptplatine bis maximal 18 MByte aufgestockt werden. Wenn 18 MByte zu wenig sind, kann über die Erweiterungssteckplätze weitere Megabytes nachrücken. Beste Voraussetzungen für die Speicherfresser aus der Spielebranche.

Wenige Nächte in die Monitore der 1084er Reihe blickte, hatte auch schon mal tränende Augen. Nicht allein der Monitor ist schuld, denn das Problem liegt tiefer. Die für den deutschen Markt gebauten Amiga-Modelle orientieren sich an der PAL-Fernsehnorm, die mit 25 Vollbildern pro Sekunde arbeitet. Das geht für einen Fernseher in Ordnung, aber im Computerbereich ist das entscheidend zu wenig. Amiga-Besitzer, denen ihr Augenlicht lieb ist, hellen sich bei jetzt mit einem Flicker-Fixer, der die Bildwie-

Spieleklassiker im neuen Licht

Inzwischen sind einige Amiga-Spiele auf dem Markt, die eine Turbochips oder einen Amiga 3000 schlichtweg voraussetzen. Härte des Beispiels ist Red Baron. Auf der Packung des erfolgreichen Dyna-mis Simulators springt ein dicker Aufkleber ins Auge: "14 MHz empfohlen". Auf einem normalen Amiga hängen die Doppeldecker recht trübe in den Wolken. Beim Simulationsklassiker Silent Service 2 fürchtet man zu Beginn des Spiels einen der gefürchteten Abstürze, doch der Horizont klärt sich bald auf. Das U-Boot dümpelt nicht nur unter Wasser, sondern auch im gesamten freien Speicher. Deshalb die ewigen Ladezeiten zu Beginn des Spiels und der flüssige Spielablauf während des Abtauchens. Eine Simulation der ganz anderen Art ist die Golfschlägere Links. Eine der wenigen Spiele, die den HAM-Modus des Amigas ausnützen. Doch 4096 Farben haben ihren Preis. Auf dem Normal-Amiga wird

das Einfachen zum Geduldsspiel dagegen flitzt ihr mit dem Amiga 3000 nur so über den Golfplatz. Einer der besten Penismutanten ist Lotus 3. Der Filzer braust auf dem Amiga 3000 nicht etwa wie ein abgekehrte Moskito durch die Landschaft, sondern bewegt sich bei gleicher Geschwindigkeit 1 Mal auf dem Normal-Amiga, doch drei Grade weicher. Ein weiteres Vorzeichen des 3000ers ist der F-117 landwerkig Ashes of Empire. Denn überall, wo schnelle 3D Grafiken den den Spielwitz erhöhen, läßt sich der Power-Amiga pudelwohl. In Ashes of Empire düst ihr mit allerlei Knegensgerät durch die Hügel und Täler der Landschaft, auf dem neuen Amiga ein wahres Vergnügen. Jetzt schon um Lichtjahre verspätet, aber langsam im Anflug auf ein seriöses Galaxis ist Origins Wing Commander. Nach den ersten Demos ist klar, daß der Katzenstrecker auf je den Fall ein Turbochips und Amiga 3000 Freund wird.



AMIGA FOREVER

derholfrequenz trickreich steigert. Commodore verpaßte also dem 3000er nicht nur einen extrem wenig strahlenden Monitor der SSI-Norm, sondern auch dem Rechner gleich einen eingebauten Flickerfixer, genannt wurde er Display-Enhancer. Dieser verspricht ein schärferes Bild beim Anschluß an einen modernen Multiscan- oder Multisync-Monitor, der einfach und unkompliziert in jeder Größe und Preisklasse aus dem PC-Lager zu beschaffen ist.

Die große Vielfalt

Von der Hardware ist also alles da, was ein heutiger Computer zum zünftigen Spielcomputer braucht. Dank toller Customchips protzt der Amiga 3000 mit grandiosen Grafik- und Soundeigenschaften. In der Bewältigung größerer Datenmengen brilliert der High-End-Amiga mit flotter Festplatte und einem fixen Prozessor. Eine

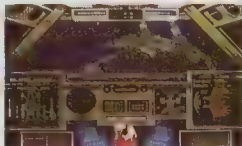


Menge guter Spiele, die auf dem Markt sind, laufen nicht nur auf dem Amiga 3000, sondern verlangen sogar nach der gestiegenen Rechenpower. Probleme treten leider noch bei hochgradig getricksten Programmen wie bei einigen Jump'n'Run, bzw. Actionspielen auf. Hier zeichnet meist der Blitter oder der Kopierschutz für den Absturz des Amigas verantwortlich. Auf alle Fälle ist der Spielanachschub für die nächsten Jahre gesichert. Vor allem Spielefirmen wie Psygnosis, Microprose, Electronic

Arts oder Gremlin versorgen den Amiga mit neuen Spielfutter. Unverzeihbar verhalten sich dagegen einige amerikanische Softwarehäuser: So zum Beispiel Origin, Sierra oder seit neuestem auch Lucasarts, die ihre Programme entweder gar nicht oder ewig verspätet auf den Markt bringen.

Leider ist die Amiga-Raubkopierszene ein echtes Übel für viele Firmen. Auf ein verkauftes Spiel kommen rund 100 Raubkopien — ein Verhältnis, das in keinem Vergleich zum Aufwand steht. Sollte eines Tages der Softwarestrom für den Amiga versiegen, sind nicht zuletzt die Raubkopierer

Das U-Boot von
Silent Service 2
taucht auch
auf dem Amiga



Die Kilrathis
kommen auch
auf dem Amiga,
mit und ohne
Turbokarte

Seit 1982 entwickelt KINGSOFT kreative Software

Unser Einfallsreichtum und das hohe Qualitätsniveau hat uns in die Spitzengruppe der bekannten und erfolgreichen Computerspiele-Hersteller gebracht.

Für unser junges, dynamisches Entwicklungsteam suchen wir zum nächstmöglichen Termin den/die

SOFTWARE-ENTWICKLUNGSLEITER(IN).

Sie sind kreativ, verfügen über gute Kenntnisse der Videospielematerie und haben Spaß an spielerischer Perfektion. Ihr Aufgabengebiet umfaßt Leitung und Organisation unserer Entwicklungsabteilung.

Senden Sie Ihre Bewerbungsunterlagen (Lebenslauf, Zeugnisse, Lichtbild) bitte direkt an die:

KINGSOFT GmbH, z. Hd. Herrn Severin, Grüner Weg 29, 5100 Aachen

Als freiberufliche Mitarbeiter suchen wir darüberhinaus den/die

PROGRAMMIERER(IN)

mit Erfahrung im Erstellen von Spielprogrammen für IBM PC, Amiga oder C-64. Sie erfüllen die qualitativen Kriterien des internationalen Marktes? Dann schreiben Sie uns sofort. Es erwartet Sie ein attraktives Angebot.

GRAFIKER(IN) UND MUSIKER(IN)

Sie sind kompetent im Erstellen von Computer-Grafiken bzw. -Musiken nach Auftrag für IBM PC, Amiga oder C-64. Bitte nehmen Sie Kontakt mit unserer Entwicklungsabteilung auf.



Einlochen leichtgemacht. Der Super-Amiga ist prädestiniert.

deran schuld. Für den eifrigen Spieler dürfte wahrscheinlich der Preis des Super-Amigas entscheidend sein. In unserer Testkonfiguration, wir beschnupperten einen Amiga 3000 mit 25 MHz 68030er, 120 MByte Festplatte, 4 MByte RAM und 14-Zoll-Multisync-Monitor, kostet das Komplettpaket rund 4000 Mark. Kaufen könnt ihr so einen Edel-Amiga zum Beispiel bei Computer Mühling in Gelsenkirchen.

Verwandte Modelle

Commodore ist immer für eine Überraschung gut. Genau genommen sind es drei, denn schon seit geraumer Zeit gibt es Gerüchte über neue Amigas. Jetzt ist die Katze aus dem Sack: Das neue Flaggschiff der Amiga-Reihe soll der Amiga 4000 werden. Neben dem neuen Motorola-68040-Prozessor verpaßt ihm Commodore auch ein neues sogenanntes AA-Chipset. Beim AA-Chipset

(Advanced Amiga) wird aus dem altbekannten "Agnus" die neue "Lisa", die "Denise" wird zur "Alice" und "Paula" bleibt, wie sie ist. Der Datenbus der Customchips wurde von 16 Bit auf 32 Bit erhöht und zieht kräftig ab. Erstmals in der Amiga-Geschichte wird die neue "Freundin" ein High-Density-Diskettenlaufwerk haben. Neben dem Amiga 4000 wird es einen aufgeborenen Amiga 3000, kenntlich gemacht durch ein "T", mit dem 68040-Prozessor geben. Damit wäre der professionelle Bedarf an Amigas wohl mehr als ausreichend versorgt, fehlt nur noch ein Modell der Spielklasse. Deshalb wird es speziell für den Homecomputer-Markt mit dem Amiga 1200 auch einen Neuzugang geben. Der Amiga 1200 soll die Eigenschaften des Amiga 600 mit denen des Amiga 4000 verbinden. Für jeden erschwänglich, soll der Amiga 1200 den Amiga 500 in der Einstiegsklasse ablösen.



FANTASY PRODUCTIONS

Konkordlastr.61

Postfach 260165

4000 Düsseldorf 1

Ihr Spezialist für Strategie- und Rollenspiele
Direktimport USA - Auch ältere Titel - Bestellen

STRATEGIE

Reach for the Stars	89	
Riders of Rohan	49	
Special Forces	99	99
UMS II Planet Editor	79	
War of the Lances	39	
Amiga Stations	89	69
Action Stat. Zusatzdisk	59	
Battle Isle	79	99
Carnet Strike	109	
Dreadnoughts	99	99
Dreadnoughts/Scan. Ironclads	59	59
Dune	59	59
Global Conquest	119	
Harpoon Designer	89	
Perfect General WW2 Disk	59	59

Original-Lösungsspiele	
Dark Queen of Kynn	27,00
Falcon 3.0 Offic. Strategy	39,00
OSA - Die Schicksalsklinge	24,80
Falcon 3.0 Av. Combat (350 S.)	39,00
Civilization (380 S.)	39,00
Harpoon Battlebook (300 S.)	39,00
Planet's Edge (200 S.)	39,00

ROLLENSPIEL

Amiga PC	
Planet's Edge	99
Schicksalsklinge	99
Speiljarmar	119
Ultima VII	109
Amiga PC	
Allen Druglords	79
Bad Blood	29
Bane of Cosmic Forge	89
Buck Rogers	49
Dark Queen of Kynn	89
Dung. Mast/Chaos Str. B.	89
Dungeon Master	89
Magic Candle I	49
MegaTraveller I	39
MegaTraveller II	89

SIEGE

Der neue Hit von Mindscape! Für alle, die schon immer mal eine Burg belagern oder verteidigen wollten und das alles mit 256 VGA Farben

für IBM-PC 109,00 DM

SIMULATION

Amiga PC	
Shuttle	79
Amiga PC	
A320 Airbus	109
B-17 Flying Fortress	119
F15 Strike Eagle III	129
Falcon 3.0	109
Falcon 3.0 Mission Disk	79
Flight IV Scenery Enhancer	79
Mega Fortress	59
Mega Fortress Data Disk	79
Pacific Island	89
Sands of Fire	69

Frisch aus den USA BATTLETECH MEGAPACK

Für alle, die es bisher verstan-
den haben, die BattleTechs auf den Bildschirm
zu holen. Das MegaPack enthält
BattleTech I+II, sowie den MechWarner
Zweimal Rollenspiel und einmal Action
zum Wahnsinnspreis von.

PC DM 99

VERMISCHTES

Amiga PC	
1869	89
Cover Action	39
Crisis in the Kremlin	119
D-Generation	59
Design Your Own Railroad	119
Legend of Kyrandia	99
Lost Treasures of Infocom II	99
Nuclear War	39
Patrizier	89
Storm Master	79

Joysticks

Thrustmaster Flight Control	DM 189
Thrustmaster Weapon Control	DM 189
Thrustmaster Rudder Pedals	DM 289
Maxx Two Flugrad	DM 169

Unser Ladenlokal

hat werktags von 10-18 Uhr, samstags
von 10-14 Uhr geöffnet. Wir bieten nicht
nur eine reichhaltige Auswahl an Intelli-
genter Softwareunterhaltung, sondern
führen auch Brett- und Rollenspiele, Zinn-
figuren und Zubehör

Gratisliste Computerspiele und Gratiskatalog
"Abenteuerspiele" (80s.) mitbestellen!

Intum und Preisänderungen vorbehalten. Bestellungen schriftlich oder telefonisch
von 10-18 Uhr. Lieferungen per NN (plus DM 8,00) oder Vorkassenzahlung (plus DM 5,50)

0211/304545



Fassungslos vor dem Bildschirm — wir haben für Euch zusammengetragen, was Spieler alles aus der Ruhe bringt.

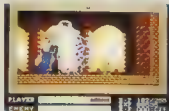
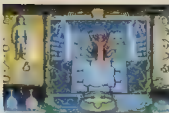
Wer kennt sie nicht, die Tiefpunkte des Heldenlebens, Momente, die man am liebsten löschen möchte? Da arbeitet man sich mühsam mit verschwitzten Händen an Optimalbewältigung zum Gegner vor, leidet dabei an einem Terminierungsproblem, und der Bildschirm "Schneidet" und "glückselig" Sternchen auf dem Bildschirm. Man kann die Kiste an liebsten gleich zertrümmern oder hat noch gerade genug Kraft und Geistesgegenwart, zur Kaffeemaschine zu greifen. Murphy, der Spielerschreck, schlägt überall zu: Ob Anfänger oder Vollprofi, ob Mega-Drive- oder Amiga-Besitzer, vor Murphys Gesetzen sind alle gleich. Wir haben in mitternächtlicher Schauerrunde einmal Bilanz gezogen. Was kann eigentlich alles schiefgehen? Wer kennt die fiesesten Fallen, die gemeinsten Gegner? Tretet ein ins Gruselkabinett!



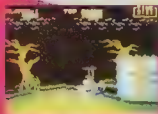




Ultima Underworld

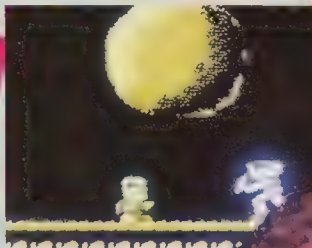
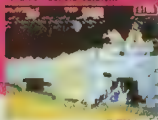


Ys 3 — Prügeleien auf dem Monitor



Die Ghoulie lauern überall...

... also höchste Vorsicht



Auch die härteste Birne hilft hier nichts.

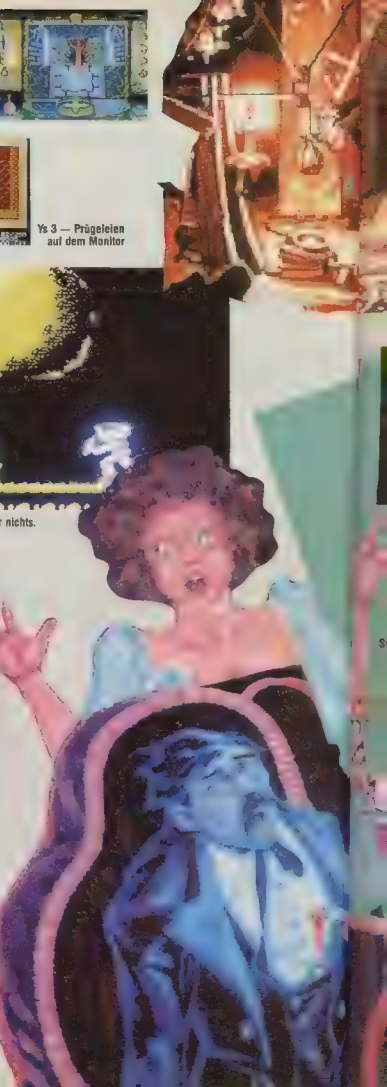
Höhere Gewalt

Selbst abgebrühte Spieler beißen vor Wut in den Joystick, wenn kurz vor dem furiosen Finale der Rechner streikt, das Netzteil seinen Geist aufgibt oder der Feuerknopf hakt (zum Beispiel im letzten Abschnitt von Level 9, Area 4 von *Wonderboy*). Schlimmer noch: Ein bastelwütiges Familienmitglied dreht "nur mal kurz" die Sicherung heraus, um die Küchenwand aufzubohren. Natürlich genau dann, wenn man sich zwei Stunden lang ohne Speichermöglichkeit durch die knackigsten Dungeonlevels gearbeitet, einmalige Extras gefunden hat und zahlreiche Erfahrungsstufen aufgestiegen ist. Solche Schandtaten sollten mit keinem milderem Strafmaß als zwei geschenkte Spiele geahndet werden.

Wer nicht nur überhaupt, sondern gar beim Spielen raucht, ist selber schuld. Zumindest, wenn er den Aschenbecher fahrlässig neben die Konsole stellt. Spätestens nach einer Stunde wird die gesamte Familie von einem markerschütternden Schrei angeockt: Statt zur Zigarette hat die blicklose Hand prompt zum Resetschalter gegriffen —

Fehlmotorik? Ähnlich, auch schon jedem mal passiert. Man nehme ein Spiel mit wenigen Speichermöglichkeiten, begabe sich in eine aussichtslose Lage (z.B. Demonicus' Höhle bei *Ys 3*) und drücke kurz vor dem Ableben in gedankenloser Routine statt der Ladefunktion jene fürs Speichern. Nachbarn werden sich an Wutgeschrei und laustarkes Gezeter erinnern — vor allem, wenn der letzte verbleibende Spielstand aus dem allerersten Dungeon stammt. Das ist noch nicht alles: Man versetze sich in den Zustand jenes Kampfes, der seine Leute bis an die Zähne bewaffnet, ausgebildet und zwei Drittel der gestellten Aufgaben mit Bravour gemeistert hat und beim nächsten Booten des PCs feststellen muß, daß Festplatten nur eine begrenzte Lebensdauer haben. Optimistischer blickt, wer seine Sicherheitskopien auf den letzten Stand bringt.

Unruhe ins häusliche Glück bringt erwiesenermaßen auch die an sich harmlose Bemerkung "Schatz, ich habe die Diskette, die bei dir herumlag, als Boot-Disk formatiert. Es stand ja nichts drauf und ich fand gerade keine andere."



Ein Herz für Monster

Wer selbst einen starken Überlebenswillen hat, sollte sich eigentlich nicht wundern, daß auch Monster nicht sterben wollen. Die Rede ist von denen, die auch nach 20 gezielten Schüssen taufisch wirken. Viel fieser sind doch die Mieslinge, denen zwei oder mehr komplette Leben vergönnt sind! Glückliche, den Obermütz erledigt zu haben, wischt man sich bei *Shining in the Darkness* den Schweiß aus der Stirne, doch da erhebt er aufs Neue, furchterregender denn je. Widerstandskraft wird auch bei SSI großgeschrieben. Paradebeispiele: Tyranthrax aus *Pool of Radiance* und Moander, das pflanzliche Ungeheuer aus *Curse of the Azure Bonds*.

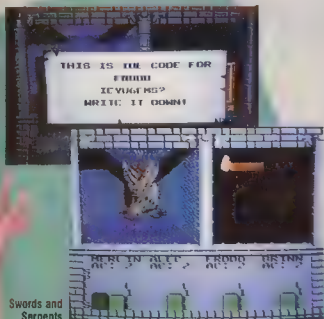
Adrenalin pur verschaffte uns auch schon der *Dungeon Master*, fast schon vernünftiger Amiga- und ST-Klassiker. Unnachahmlich die stumpf schlurpenden Mumen, die widerlichen linken Würmer. "Wo war noch der Griff zur Falltüre..."

Ob *Beholder*, *Bloodwych* oder *Black Crypt* — der Urahn ist durch nichts zu ersetzen. Gerade wird unter Hochdruck an der Super-NES-Version gewerkelt. Gerüchten zufolge soll auch die (seit Jahren angekündigte) PC-Version erscheinen. Ob Lord Chaos auch auf diesen Maschinen so viel Furcht einflößt, erfährt ihr hoffentlich noch in diesem Jahrhundert.

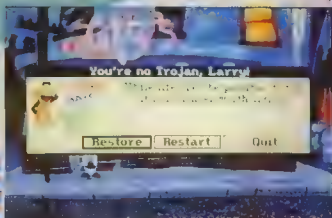
Wunderschöne 3-D-Grafiken, Skelettkrieger, die in Echtzeit angreifen und ein Dutzend aufregender Levels — so kennt man sein *Eye of the Beholder*. Doch war da nicht ein riesengroßer Wermutstropfen? Da hat man den starrenden Obermiesling in die Ecke gedrängt und zugesehen, wie ihn seine eigene Falle zermalmte, freut sich auf den krönenden Abschluß, doch dann — erscheint nur ein stummer Text

War das alles? So etwas passiert leider bei viel zu vielen Spielen. Zumindest SSI nahm sich die herbe Kritik zu Herzen und bescherte uns im zweiten Teil der Saga mehr als eine Meldung. Wann werden Abspanne endlich so schön sein wie Intros?

Monkey Island
Teil 2



Swords and
Serpents



Leisure Suit Larry

Überraschung:
Laura Bow und
wir machen eine
aufregende
Entdeckung.



Eye of the Beholder

YOU CAN'T GO THAT WAY.



The Dagger of Amn Ra

Unendliches Leiden

Der Weltraum, unendliches Leiden. So ähnlich hat wohl jeder Cobra MK-III-Pilot gefeuert, als ihn auf dem Heimflug nach erfolgreichem Geschäft ein Thargoidentrupp überfiel. Ob in der Urfassung oder verschönerten Neuauflagen — Elite bleibt eines der besten Spiele überhaupt. Handel, Weltraumkämpfe, Strategie und eine gehörige Anzahl Schrecksekunden erfreuen noch heute jedes Spielerherz.

In der Galaxie nebenan — vier Power-Ups hatte sein Raumschiff schon gesammelt, das fünfte verspricht die Metamorphose in einen ultimativen Vernichtungsschuß. Butterweich würde er die Verteidigungslinien des Endgegners durchschneiden, ihn gnadenlos ins Reich des Manitous jagen. Aus dem Augenwinkel sah er noch die Abfänger. Ein, zwei... alle sechs vernichtet. Doch inmitten des wilden Manövers sah er das kleine rote Kästchen nicht, das unaufhaltsam näher rückte. Wo war der grüne Bonus? Nein! Vorbei. Zu spät. Keine Reaktion? Finger eingerostet. Dann trainiert schon einmal bei *Thunder Force 3* und *Super Aleste*. Abhilfe wird garantiert.

Bis an die Zähne bewaffnet surrt die Hornisse durch das Multiversum. Gnadenlos werden die Feindformationen abgeräumt, alle Schatztruhen geöffnet und stationäre Fallen weggepusht. Doch plötzlich taucht in einem Wirbel klassischer Töne ein so urkomisches Monster auf, daß man vor Lachen und Staunen vegibt, draufzuhalten. Während man

sich noch hilflos die Tränen aus den Augen wischt, hat das so harmlos aussehende Monster einen im Nu pulverisiert. Ohne zu zögern, schwingt man sich ein zweites Mal hinter das Joypad, um den Anblick erneut zu genießen. Eigentlich sollte man ja wütend sein... Wer gerne angenehme Schrecken dieser Sorte bekommt, greife sofort zu *Parodius*, dem ungekrönten Sprite-König. Was da kreucht, fleucht und Feuer spuckt, entzieht sich jeder Beschreibung — muß man gesehen haben. Hand aufs Herz: Wer brummt ohne Lächeln auf den Lippen und leisen Lachenfällen am Katzen-U-Boot, Uncle Sam und der Bauchtänzerin vorbei. So erfolgreich war Konamis Kultspiel, daß die Monstergalerie schnell Schule machte. Plötzlich liefen putzigen Heiden wie *Video Kid* oder *Mystical Ninja* reihenweise schräge Typen in die Arme, deren Stammvater oder -mutter einem verflucht bekannt vorkommen.

Überhaupt — Endgegner. Spielehersteller überschlagen sich förmlich, das gemeinste, farbenprächtigste und vielschichtigste Schlußmonster zu stricken. Daß zuweilen die Übersichtlichkeit leidet, liegt durchaus in der Absicht der Grafiker. Wer nimmt schließlich einen Pixelhaufen ernst, der ein mageres Sechstel des Bildschirms einnimmt? Nicht kleckern, sondern klotzen, hieß denn auch Technosofts Devise, als man dort *Thunder Force 3* ausbrütete. Gleich einen ganzen Level lang ist der Endgegner, ein nesiges Raumschiff, das man umrunden und schließlich von innen zerstören muß.



Klotzig: Die Wand lernt sprechen



Traurig: Der "Shining in the Darkness" Motz ist am Ende.



Frech: Sogar in der letzten Ecke lauert der Feind.



Gemein: Der Bösewicht hat sich erholt.

Anruf an alle Spieler!

**NINTENDO
SUPER
NES**

Das neueste Nintendo Spiel Console eröffnet ganz neue Bild- und Klangvisionen. 'Super Mario' Abenteuer wie nie zuvor. Mit 3-D Effekten, Stereo Sound und Bildqualität wie im Kino!!!



Gewinne den Super NES! Wähle **00 611 411 394**

Mega Aufregung und Action durch Sega Mega Drive!



Du wirst von Begeisterung Stacheln wachsen bei Super Spielen wie "Sonic der Igel" und "Fox Mario".

Du mußt nur **00 611 411 395** anrufen um den Sega Mega Drive gewinnen zu können.

**SEGA
MEGA DRIVE**

Hast Du schon einmal davon
geträumt Steven Spielberg zu sein?

Du mußt nur einen Filmserfolg produzieren um diesen Camcorder zu gewinnen. Warte nicht länger, denn Hollywood wartet!!!

Wähle **00 611 411 396** und gewinne diesen Camcorder!



00000191300

Endzeit

Wer glaubt, daß er nicht richtig sieht, wenn aus Wänden Monster werden, hat zuweilen unrecht. Überlebende von *Super Contra* und *Sining in the Darkness* können das bezeugen. Aber die Decke kann einem, zumindest bruchstückhaft, durchaus auf den Kopf fallen. Tatverdächtig: die *Wonderboy*-Höhlen und *Thunder Force 3*-Felsen — traditionell trügerisch sind Naturhöhlen — Mickey Mouse und Donald Duck, *Mario* und *Sonic* wissen sogar von Lavafontänen und Wasserfontänen zu berichten.

Matt schimmernd liegt die vielfach gebrochene Ebene da. Tannen, die begehrten Energiespender, säumen verlockend die Hochebene. Doch läßt er sich nicht ablenken. Vorsichtig blickt er in alle Richtungen — flugs in einen neuen Körper gewechselt, den alten absorbiert und zum Endsieg angesetzt — da flimmert plötzlich der Bildschirm. Mit einem sandfeinen Rieseln zerfällt die Hoffnung auf die Weltherlichkeit; der zweite kaum sicht-

bare *Sentinel* war schneller. Kaum ein Spiel mit weniger Aufwand war je so spannend wie Geoff Crammonds Meisterwerk

Besteht denn das Spielerleben auch aus angenehmen Dingen? Aber natürlich, grinst man und denkt an den wunderbaren Moment, als der unbezwingbare Endgegner in Rauchwolken zerging, als die für alle Zeiten verlorengelaubte Diskette im Wollkorb wieder zum Vorschein kam und Indiana Jones den Ausgang aus den Katakomben fand. Welch ein Tag, an dem *Larry* seine Traumfrau in die Arme und der Zensor seine Augen schloß, als Toejam zum ersten Mal dem verrückten Arzt entkam und die erste *Life & Death*-Operation gelang. Wo wäre die Spielfreude ohne all die Fahrnisse und vertrackten Momente, die wir durchleben? Deshalb: Tief durchatmen, kurz die Finger gestreckt und an den Bildschirm gesetzt. Das wäre doch gelacht... Moment. "Was? Die Originaldiskette? Welcher Müllheimer? &!) "0%\$B..." ev/ri

Mickey steht Kopf in "The Castle of Illusion".



Haulenweise Sackgassen in "Xenon 2".



Ein guter Rat! Lesen Sie besser

nicht weiter. Bei diesen Preisen könnten Sie 'schwach' werden! Bestellnotruf: 02374-74112

AMIGA		PC	
1869	75,95	1870	85,95
A 320 Airbus	89,95	A 320 Airbus	89,95
Addams Family	59,95	Aces of the Pacific	85,95
Air Bucks	65,95	Adv Destroyer Simulator	29,95
Alienware	75,95	Ashes of Empire *	95,95
Apids	65,95	A.T.A.C. *	95,95
Ashes of Empire	89,95	A-Train d. *	99,95
Bane of the Cosmic Forge d	75,95	B-17 Flying Fortress	98,95
Barbarian 2	29,95	Birds of Prey	95,95
Battle Isle	70,95	Bunderfanger Manager Prof	99,95
		Carl Lewis Challenge	75,95
		Carni Strike	89,95
		Civilization d	98,95
Lotus 3*			
65,95		Carriers at War	
Birds of Prey	75,95	75,95	
Blues Brothers	57,95	Conquest of the Longbow	85,95
Bonanza Brothers	59,95	Cool Croc 1000	99,95
Brat Blasters I	19,95	Cross in the Kremlin	99,95
Bundesliga Manager Prof	59,95	Darkest	109,95
Carl Lewis Challenge	59,95	Das schwarze Auge	89,95
Carrier Command I	29,95	Der Patrizier	89,95
Centerbase	65,95	D Generation	49,95
Civilization	69,95	Dungeon Master	79,95
Conquest of the Longbow	75,95	F-18 Falcon 3 0	98,95
Dark Queen of Kyrin	65,95	F-117 Nighthawk	98,95
Das schwarze Auge *	75,95	Fight of the Intruder 5 25 I	39,95
Dune	75,95	Gateway	79,95
Dynablasters	69,95	Global Conquest d. A	95,95
Eye of the Beholder 2 d	85,95	Goblins	65,95
F-15 II Strike Eagle	75,95	Gods	75,95
Final Command I	24,95	Gunsnap 2000	98,95
Fire & Ice	59,95		
First Samurai I	29,95	KGB*	79,95
Jaguar XJ 220	59,95	Hook	89,95
KGB*	89,95	Imperium I	29,95
Killing Cloud I	24,95	Indiana Jones 4 d *	95,95
Lam 5	75,95	Kaiser	95,95
Legend	69,95	Laura Bow 2 d	85,95
Lemmings I	39,95	Legend of Kyrandia	85,95
		Lemmings I	39,95
Der Patrizier	75,95	Links 386	89,95
Lord of the Rings	69,95	Lost Treasures of Incom	104,95
Lords of the Rising Sun I	29,95	Lure of the Temptress	79,95
Lure of the Temptress	69,95	Mad TV	82,95
Mad TV	69,95	Madwinter 2	89,95
Mad Winter 2	79,95	Monkey Island 2 d	85,95
Macroprose F 1 GP	79,95		
Monkey Island 2	79,95	Star Control 2*	85,95
Nova 9	75,95	Perfect General	89,95
Pinball Dreams	59,95	Plan 9 from Outerspace	98,95
Plan 9 from Outerspace	85,95	Planets Edge d	85,95
Police Quest 3 d	69,95	Powermonger	79,95
		Push Over	69,95
Red Zone	59,95	Rock'n Roll I	19,95
Pools of Darkness	65,95	Siege	75,95
Populous 2	65,95	Sim Anti d	85,95
Premiere	69,95	Special Forces	79,95
Railroad Tycoon	75,95	StarByte Nr 1 Collection	89,95
Regent	75,95	Star Trek - 25th Anniversary	75,95
Return of Medusa	65,95	Steinberger Hotel Mana	59,95
Sensible Soccer	59,95	Stone Age	59,95
Silent Service 2	79,95	Ultima 6	49,95
Sim Ant d	85,95	Ultima 7 d	99,95
Space Quest 4	75,95	Ultima Underworld	79,95
Special Forces	79,95	Utopia	69,95
Supercars 2	29,95	Wing Commander	49,95
Traders	65,95		
Wing Commander*	85,95	SOUNDBLASTER 2.0	199,95
Mega Drive		386 Komplettsystem	
Magnum Set	349,95	386/40MHz-64K Cache, 4	
Chuck Rock	99,95	MB RAM, 107 MB HD, 3,5u.	
EA Hockey	109,95	5,25" Floppy, VGA 1 MB,	
European Club Soccer	99,95	Incl. Monitor, Tastatur u.	
F-22 Interceptor	89,95	Soundblaster 2.0	
James Pond 2	95,95	2598,00	
John Madden Football	104,95		
Mickey Mouse 2	104,95		
Quackshot	99,95		
Winter Challenge	99,95		

Dies ist nur ein Auszug des Lieferprogramms. Weitere Titel und Neuheiten auf Anfrage. (*) bei Anzeigergebnissen nicht möglich. Bei 1. maliger Anzeigungsverpackung ohne Änderung und Irrtum vorbehalten. Versand nur in Sicherheitsverpackung ohne Aufpreis. Versandgebühren Post NN + 10,00 DM UPS NN + 14,00 DM - ab 350,00 DM Bestellwert versandkostenfrei. Vorbestellung + 7,00 DM ab 250,00 DM frei. Lieferung erfolgt nur unter Zugrundelegung unserer Geschäftsbedingungen.

Grzywaczewski Datentechnik, Gerickstr. 10, 5860 Iserlohn 7, Tel. 02374/74112, Fax 02374/70454.

Die rasende Rasselbande



Bunt: Die Hochgeschwindigkeitsstrecke in Liga vier



Die gemeinen Stamptmonster bei der Arbeit

Super Mariokart

Die Menschheit läßt sich grob in zwei Kategorien aufteilen: In Mario-Fans und Mario-Hasser. Mario-Fans zählen brav ihre Steuern, wählen konservativ, helfen alten Omas über die Straße und machen immer ihre Hausaufgaben. Typische Mario-Hasser sind fett, faul und gefräßig, reißen Fliegen die Flügel aus und schnorren Frühstücksbrote und Feuerzeuge.

Damit diese unvereinbaren Gegensätze endlich gelöst

werden, hat ein hochrangiges Psychologenteam in den Nintendo-Forschungslabors den ultimativen Simulator zur Konfliktbewältigung programmiert: *Super Mariokart*. Hier treten die Guten gegen die Bösen an, die Fleißigen gegen die Faulen und die Schönen gegen die Häßlichen.

Das Rennpersonal rekrutiert sich aus der berühmten Nintendo-Spiele-Familie. Neben den beiden bereits erwähnten italienischen Klemperbr-

Die Crew

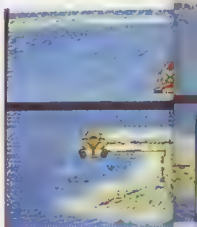
Jede Strecke verlangt eine andere Taktik. Deshalb ist die Fahrerwahl von entscheidender Bedeutung. Hier der erste Erfahrungsbericht aus unseren Testfahrten:

Mario und Joshi: Die Allroundfahrer. Beide mittlere Endgeschwindigkeit und mäßige Straßenlage.

Prinzessin und Joshi: Die Schnellstarter. Gehen ab wie eine Rakete, ferdern keine hohe Endgeschwindigkeit.

Koopa und Junior Kong: Zwei lahme Enten am Start, aber höchste Endgeschwindigkeit.

Koopa Trooper und Pilzkopf: Empfehlenswert. Relativ hohe Endgeschwindigkeit, gute Straßenlage und gutes Durchzugsvermögen.



Sonne, Sand und Rennvergnügen



Auf die Plätze, fertig, los. Die Rasselbande vor dem Start

dern Mario und Luigi treten auf: Prinzessin Toadstool, Dinosaurier Joshi, Oberrüpel Koopa, Urwaldkönig Donkey Kong Junior, ein Koopa-Trooper und das Pilzmännchen. Jede dieser Berühmtheiten besitzt natürlich spezielle Renncharakteristiken. Die rasenden Duelle werden auf 20 unterschiedlichen Kursen ausgetragen, von denen 15 in drei Ligen verteilt direkt zugänglich sind. Habt Ihr in allen drei Klassen die Goldmedaille geholt, dürft Ihr als Belohnung in der Königsdisziplin auf fünf Spezialkursen antreten.

Zur Wahl stehen gewöhnliche Straßenkurse, Schlammstrecken, Eisbahnen, ein Strandrennen, Geisterbahnen, Lavastrecken und Hochgeschwindigkeitskurse. Ihr könnt auf dem zweigeteilten Bildschirm entweder alleine fahren, gegen einen Freund Duelle austragen und zu zweit oder alleine am Grand Prix teil-

Extra Extra



Grüne Schale: Das Würgeschuß für alle Fälle. Vorsicht, bleibt auf der Strecke. Nicht selber reinfahren!



Rote Schale: Die zielsuchende Rakete. Damit bleibt kein Gegner außer trocken.



Banane: Einfach fallen lassen. Jemand wird sicher drüberfahren und ausrutschen.



Feder: Der Supersprung. Hindernisse und kleinere Abgründe sind damit kein Problem mehr.



Plitz: Der Turbolader. Sorgt für den nötigen Durchzug beim Überholmanöver.



Stern: Jeder Fahrer ist für fünf Sekunden unverwundbar.



Blitz: Alle Gegner werden winzig klein und können plattegefahren werden.



Geist: Ihr werdet für fünf Sekunden unsichtbar und könnt Euch überall vorbeischummeln.



Geld: Wer mit einem Haufen Münzen über die Ziellinie geht, bekommt einen Extrawagen.

nehmen. Auf jeder der Strecken gilt es, fünf Runden als einer der ersten vier zu überstehen. Gelingt Euch das nicht, verliert ihr leider eines von fünf Wägelchen. Ist der Fuhrpark verbraucht, geht das Spiel leider verloren. Um das Renngeschehen noch abwechslungsreicher zu gestalten, könnt ihr unterwegs über spezielle Bodenplatten fahren und so neun unterschiedliche Extras (siehe Kasten) einsammeln. Sprungschancen und Beschleunigerfelder sorgen für zusätzliche Kurzweil.

Wer ohne menschliche Konkurrenz an den Start geht, kann die andere Hälfte des Bildschirms entweder als Übersichtskarte oder als Rückspiegel einsetzen. Mögliche Fahrfehler werden von Euch im Replay-Modus überwacht, die Fahrbahnen dabei auf Tastendruck in alle Richtungen gedreht und so die optimale Orientierung geboten. Dank

eingebauter Batterie speichert das Modul selbstständig alle Trophäen und Rundenrekorde.

Als besondere Dreingabe könnt ihr im Zweispielermodus auf vier Spezialstrecken ein Duell austragen. Beide Spieler transportieren mit ihren Wägelchen drei Luftballons, der Gegner versucht sie abzuschießen. Wem zuerst die Luft ausgeht, der hat verloren. **vw**

Genre: Rennspiel

Hersteller: Nintendo

Zirkas-Preis: 140 Mark

Testmuster: Import

SUPER NES 80 %

Grafik: 84 % Sound: 70 %

Schwierigkeit: leicht

Besonderheiten: Japanimport, Batterie, Zweispielermodus

"Luigi-Hengst hat keine Chance und wird noch auf der Zielgeraden erbarungslos abgedregelt. Geschickt hat sich Joshi-Weitz an sein Heck geklemmt, schert im richtigen Moment aus und läßt eine Banane fallen. Während Joshi triumphal über die Ziellinie geht und neun Weltmeisterschaftspunkte einstreicht, breitet Luigi-Hengst in die Bande und sieht Sterne." Jetzt ist es endgültig passiert. Meine Freundin muß ausziehen und das Super Nintendo darf mit ins Bett



Ob alleine, zu zweit oder in fröhlicher Runde, **Super Mario Kart** ist das pure Modulvergnügen und ein absolutes Muß für alle Videospiele. Ich habe noch nie so ein abwechslungsreiches, witziges, dynamisches und dabei spannendes Rennspiel erlebt.

Alleine der Duellmodus hat schon ein Extrapädik verdient, denn die Mischung aus Schadenfreude und Geschicklichkeits-Parcours ist unwiderstehlich. Mein Rat — den Hubraumspaß unbedingt besorgen!

Von wegen "Luigi-Hengst", mein lieber Volker! Wenn, dann brause ich, daß ich die Mariosppe normalerweise überhaupt nicht leiden kann ("Mano" — Argghhh!), mit Mario-Killer "Koope" über die Piste. Und wehe einer von den frechen Pixelklempnern traut sich in die Nähe meines Karts — mit Turbostern, Killerkrötenpanzer oder Powerpliz wälzt mein Fahrer alle Konkurrenten nieder. Vergeßt also Nigel Mansel und schickt Ayrton Senna auf den Mond! Der uneingeschränkte König des Rennsports heißt ab heute "Super Mario". Das phänomenale **Super-Mario-Kart**-Modul



läuft oder besser fährt allen berühmten Rennkollegen des "echten" Lebens und der digitalen Konkurrenz locker den Rang ab. Von der ersten bis zur letzten Kurve stimmt hier spielerisch das kleinste Detail. Technisch zählt sich der opulente und kostspielige Hardwareeinsatz. Nintendos aus: Dem 3-D-Chip des Super Nintendos hilft ein spezieller (und sehr teurer) Mathebaustein im Modul tüchtig auf die Sprünge — die 3-D-Pisten drehen, daß es eine Freude ist. Da vergißt man leicht, daß nur, angesichts der Grafikfülle recht erstaunlich, 4 MB im Modul stecken.



Schlammbad: Wer zu schnell in die Kurve geht, landet im Dreck



Weg mit dem Ballon: Die Renner im Duell-Modus

Die neue Dimension



Groß: Der Begriff "Obermotz" muß neu definiert werden.

Axelay

Japans derzeit heißeste Actionsmith schlägt wieder zu: *Axelay* nennt sich das jüngste Actionkind für das Super Nintendo, das frisch aus den Konami-Labors in fernöstliche Spieleshops gelangte. Mag das Modul auch brandneu sein, die Hintergrundgeschichte von *Axelay* hat einen echten Zopf: Eine ominöse Raumflotte (feindlich), taucht über unserem Heimatplaneten auf, ein noch ominöseres einzelnes Raumschiff (freundlich) nimmt den Kampf mit den miesen Aliens auf. Am Steuerpad des einsamen Rächerträumers. Ihr.

Sechs Level lang müßt ihr an Bord des *Axelay*-Prototypen den galaktischen Finsterlingen Saures geben. Vor dem Start kann das *Axelay*-Schiff individuell bewaffnet werden. Insgesamt stehen neun verschiedene Extrawaffen zur Wahl, aber nur drei lassen sich gleichzeitig mitschleppen. Wird das Raumschiff getroffen, ist normalerweise eine Extrawaffe futsch. Sind alle Extras dahin, gibt's nur noch die Standardbewaffnung: Luft-Bodenraketen und ein popeliger Minilaser. Ein weiterer Treffer, und das *Axelay*-Schiff wird in die Bestandteile zerlegt. Im ersten Level sind zudem nur die schwächsten Waffen im Repertoire, stärkere Laser gibt's erst, nachdem weitere Spielstufen von Aliens befreit sind.

Ist das Schiff mit allen notwendigen Balleruntensilien ausgestattet, kann die Alien-Hatz beginnen. Dabei wechseln sich 3-D-Spielstufen und 2-D-Levels in schöner Regel-

mäßigkeit ab. In den zweidimensionalen Levels fliegt das Raumschiff brav von links nach rechts, gescrollt wird hier in alle Richtungen. Ganz anders in den 3-D-Stufen. Im Prinzip haben Konamis Spieledesigner die dritte Dimension komplett neu erfunden: Am ehesten läßt sich der ungewöhnliche Blickwinkel als "Globus"-Perspektive beschreiben. Ihr seht Euer Raumschiff von hinten, dabei dreht sich quasi ein "Globus" unter dem Raumer. Um den Tiefeneffekt zu verstärken, tauchen zudem einige der Gegenformationen hinter dem "Horizont" auf. Hier machen nicht nur feindliche Aliens Euerem *Axelay*-Raumschiff das Leben schwer, sondern knifflige Hindernisse müssen dabei elegant umfliegen werden.

Selbstverständlich fehlt nicht das "Options"-Menü, in dem Ihr den Schwierigkeitsgrad anpassen könnt. mh

Fernöstliche Ballerexperten sind den europäischen Actionfunktionären mal wieder einen Schritt voraus. Während hiesige Designer versuchen, das Actionrad neu zu erfinden, reicht den japanischen Kollegen von Konami eine ungewöhnliche Perspektive, um dem Ballergenre frischen Auftrieb zu geben. Natürlich reichen die verdammt furiosen 3-D-Levels allein nicht aus, um aus einem "normalen" Actionspaß eine High-End-Knallerei werden



zu lassen. Aber auch hier wühlen Konamis Ballerkünstler tief in der Trickkiste. Dank unterschiedlichster Feindsprites, die sich in immer kniffligeren Variationen auf eigene Schiffe stürzen, den tollen Extras und der gigantischen Grafikpracht, die nur selten ins Zuckeln gerät, ist von Langlebigkeit nichts zu spüren. Einziges und größtes Manko: Die Levels sind definitiv zu kurz, und das rasante Vergnügen zu schnell vorbei.



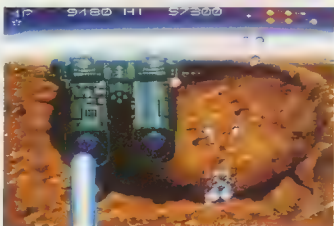
Naß: Auch in den 2-D-Levels (hier unter Wasser) geht die Post ab.



Ach du Schreck: Ein besonders dicker Endgegner



Vor dem Start werden die Extras ausgesucht



Die Perspektive macht's: Wir fliegen über einen "Globus".

Genre: Action
Hersteller: Konami
Zirka-Preis: 140 Mark
Testmuster: Import

SUPER NES 88 %

Gratik: 85% Sound: 81%
Schwierigkeit: mittel
Besonderheiten: Japanimport

EXTRA POWER

GAME GENIE

EXTRA POWER
Für viele Videospiele
Pour des jeux vidéo
Voor veel videospellen

GAME GENIE ist echt genial:
Einfach auf die Spieltassette
stecken und zusammen in
das Gerät schieben, und
schon kannst Du - je nach
vorhandenem Video-Spiel -

- in jeden Level einsteigen
- ewig leben
- höher und weiter springen
- schneller laufen
- und vieles mehr.

Game Genie ist
das einzige Gerät, das
mit einem Nintendo
Game Boy

Und im Begleitbuch findest Du
etwa 1.000 Tricks und Level
Codes, die Dich in null-
komma-nix zum Meister der
Video-Spiele machen!

GAME GENIE ist kein Nintendo-Produkt

EXTRA POWER FÜR VIELE VIDEO-SPIELE

Importeur: Otto Simon D-5000 Köln-90. Max Bersinger A.G. CH-9015 St. Gallen Spiegro GmbH A-2355 Wien - Leudor

DIE TRAUMFABRIK **VERSAND**
030/6944862
VERLAG G M B H

[illegible]

Wir führen ausschließlich für den europäischen Markt lizenzierte Nintendo Module.

Ab 30.10.92 auch in Hamburg

Deutschlands größter Shop für Electronic Games

DIE TRAUMLABRIK
..... DER WUNDERLICHEN LÄNDER

Softwaretempel Mittenwalder Str. 47 1000 Berlin 61

(100 m vom L. Bahnhof Uetersenstraße, Mo-Fr 10-13.30, Sa 10-13.30)

Softwaretempel Osterstraße 50 2000 Hamburg 20

Wir suchen Geschäftspartner, Mitarbeiter und Räumlichkeiten in allen deutschen Großstädten. Habt Ihr Lust, in einem sehr kognitiven Team zu arbeiten, macht Euch bitte um die genaueste Adresse. Anfragen werden diskret behandelt.

030/6944156
 Info: Andreas.Buchholz@t-online.de
030/6944256
 Fax: 1100

Super NIS		Super NIS		Game Boy		Game Boy	
ASUPR PLS 01 (1st)	139.95	NIS 01 (1st)	139.95	ASUPR PLS 01	149.95	Shogun	69.95
ASUPR PLS 02 (2nd)	139.95	NIS 02 (2nd)	139.95	ASUPR PLS 02	149.95	Shogun	69.95
ASUPR PLS 03 (3rd)	139.95	NIS 03 (3rd)	139.95	ASUPR PLS 03	149.95	Shogun	69.95
ASUPR PLS 04 (4th)	139.95	NIS 04 (4th)	139.95	ASUPR PLS 04	149.95	Shogun	69.95
ASUPR PLS 05 (5th)	139.95	NIS 05 (5th)	139.95	ASUPR PLS 05	149.95	Shogun	69.95
ASUPR PLS 06 (6th)	139.95	NIS 06 (6th)	139.95	ASUPR PLS 06	149.95	Shogun	69.95
ASUPR PLS 07 (7th)	139.95	NIS 07 (7th)	139.95	ASUPR PLS 07	149.95	Shogun	69.95
ASUPR PLS 08 (8th)	139.95	NIS 08 (8th)	139.95	ASUPR PLS 08	149.95	Shogun	69.95
ASUPR PLS 09 (9th)	139.95	NIS 09 (9th)	139.95	ASUPR PLS 09	149.95	Shogun	69.95
ASUPR PLS 10 (10th)	139.95	NIS 10 (10th)	139.95	ASUPR PLS 10	149.95	Shogun	69.95
ASUPR PLS 11 (11th)	139.95	NIS 11 (11th)	139.95	ASUPR PLS 11	149.95	Shogun	69.95
ASUPR PLS 12 (12th)	139.95	NIS 12 (12th)	139.95	ASUPR PLS 12	149.95	Shogun	69.95
ASUPR PLS 13 (13th)	139.95	NIS 13 (13th)	139.95	ASUPR PLS 13	149.95	Shogun	69.95
ASUPR PLS 14 (14th)	139.95	NIS 14 (14th)	139.95	ASUPR PLS 14	149.95	Shogun	69.95
ASUPR PLS 15 (15th)	139.95	NIS 15 (15th)	139.95	ASUPR PLS 15	149.95	Shogun	69.95
ASUPR PLS 16 (16th)	139.95	NIS 16 (16th)	139.95	ASUPR PLS 16	149.95	Shogun	69.95
ASUPR PLS 17 (17th)	139.95	NIS 17 (17th)	139.95	ASUPR PLS 17	149.95	Shogun	69.95
ASUPR PLS 18 (18th)	139.95	NIS 18 (18th)	139.95	ASUPR PLS 18	149.95	Shogun	69.95
ASUPR PLS 19 (19th)	139.95	NIS 19 (19th)	139.95	ASUPR PLS 19	149.95	Shogun	69.95
ASUPR PLS 20 (20th)	139.95	NIS 20 (20th)	139.95	ASUPR PLS 20	149.95	Shogun	69.95
ASUPR PLS 21 (21st)	139.95	NIS 21 (21st)	139.95	ASUPR PLS 21	149.95	Shogun	69.95
ASUPR PLS 22 (22nd)	139.95	NIS 22 (22nd)	139.95	ASUPR PLS 22	149.95	Shogun	69.95
ASUPR PLS 23 (23rd)	139.95	NIS 23 (23rd)	139.95	ASUPR PLS 23	149.95	Shogun	69.95
ASUPR PLS 24 (24th)	139.95	NIS 24 (24th)	139.95	ASUPR PLS 24	149.95	Shogun	69.95
ASUPR PLS 25 (25th)	139.95	NIS 25 (25th)	139.95	ASUPR PLS 25	149.95	Shogun	69.95
ASUPR PLS 26 (26th)	139.95	NIS 26 (26th)	139.95	ASUPR PLS 26	149.95	Shogun	69.95
ASUPR PLS 27 (27th)	139.95	NIS 27 (27th)	139.95	ASUPR PLS 27	149.95	Shogun	69.95
ASUPR PLS 28 (28th)	139.95	NIS 28 (28th)	139.95	ASUPR PLS 28	149.95	Shogun	69.95
ASUPR PLS 29 (29th)	139.95	NIS 29 (29th)	139.95	ASUPR PLS 29	149.95	Shogun	69.95
ASUPR PLS 30 (30th)	139.95	NIS 30 (30th)	139.95	ASUPR PLS 30	149.95	Shogun	69.95
ASUPR PLS 31 (31st)	139.95	NIS 31 (31st)	139.95	ASUPR PLS 31	149.95	Shogun	69.95
ASUPR PLS 32 (32nd)	139.95	NIS 32 (32nd)	139.95	ASUPR PLS 32	149.95	Shogun	69.95
ASUPR PLS 33 (33rd)	139.95	NIS 33 (33rd)	139.95	ASUPR PLS 33	149.95	Shogun	69.95
ASUPR PLS 34 (34th)	139.95	NIS 34 (34th)	139.95	ASUPR PLS 34	149.95	Shogun	69.95
ASUPR PLS 35 (35th)	139.95	NIS 35 (35th)	139.95	ASUPR PLS 35	149.95	Shogun	69.95
ASUPR PLS 36 (36th)	139.95	NIS 36 (36th)	139.95	ASUPR PLS 36	149.95	Shogun	69.95
ASUPR PLS 37 (37th)	139.95	NIS 37 (37th)	139.95	ASUPR PLS 37	149.95	Shogun	69.95
ASUPR PLS 3				ASUPR PLS 3			
ASUPR PLS 4				ASUPR PLS 4			
ASUPR PLS 5				ASUPR PLS 5			
ASUPR PLS 6				ASUPR PLS 6			
ASUPR PLS 7				ASUPR PLS 7			
ASUPR PLS 8				ASUPR PLS 8			
ASUPR PLS 9				ASUPR PLS 9			
ASUPR PLS 10				ASUPR PLS 10			
ASUPR PLS 11				ASUPR PLS 11			
ASUPR PLS 12				ASUPR PLS 12			
ASUPR PLS 13				ASUPR PLS 13			
ASUPR PLS 14				ASUPR PLS 14			
ASUPR PLS 15				ASUPR PLS 15			
ASUPR PLS 16				ASUPR PLS 16			
ASUPR PLS 17				ASUPR PLS 17			
ASUPR PLS 18				ASUPR PLS 18			
ASUPR PLS 19				ASUPR PLS 19			
ASUPR PLS 20				ASUPR PLS 20			
ASUPR PLS 21				ASUPR PLS 21			
ASUPR PLS 22				ASUPR PLS 22			
ASUPR PLS 23				ASUPR PLS 23			
ASUPR PLS 24				ASUPR PLS 24			
ASUPR PLS 25				ASUPR PLS 25			
ASUPR PLS 26				ASUPR PLS 26			
ASUPR PLS 27				ASUPR PLS 27			
ASUPR PLS 28				ASUPR PLS 28			
ASUPR PLS 29				ASUPR PLS 29			
ASUPR PLS 30				ASUPR PLS 30			
ASUPR PLS 31				ASUPR PLS 31			
ASUPR PLS 32				ASUPR PLS 32			
ASUPR PLS 33				ASUPR PLS 33			
ASUPR PLS 34				ASUPR PLS 34			
ASUPR PLS 35				ASUPR PLS 35			
ASUPR PLS 36				ASUPR PLS 36			
ASUPR PLS 37				ASUPR PLS 37			
ASUPR PLS 38				ASUPR PLS 38			
ASUPR PLS 39				ASUPR PLS 39			
ASUPR PLS 40				ASUPR PLS 40			
ASUPR PLS 41				ASUPR PLS 41			
ASUPR PLS 42				ASUPR PLS 42			
ASUPR PLS 43				ASUPR PLS 43			
ASUPR PLS 44				ASUPR PLS 44			
ASUPR PLS 45				ASUPR PLS 45			
ASUPR PLS 46				ASUPR PLS 46			
ASUPR PLS 47				ASUPR PLS 47			
ASUPR PLS 48				ASUPR PLS 48			
ASUPR PLS 49				ASUPR PLS 49			
ASUPR PLS 50				ASUPR PLS 50			
ASUPR PLS 51				ASUPR PLS 51			
ASUPR PLS 52				ASUPR PLS 52			
ASUPR PLS 53				ASUPR PLS 53			
ASUPR PLS 54				ASUPR PLS 54			
ASUPR PLS 55				ASUPR PLS 55			
ASUPR PLS 56				ASUPR PLS 56			
ASUPR PLS 57				ASUPR PLS 57			
ASUPR PLS 58				ASUPR PLS 58			
ASUPR PLS 59				ASUPR PLS 59			
ASUPR PLS 60				ASUPR PLS 60			
ASUPR PLS 61				ASUPR PLS 61			
ASUPR PLS 62				ASUPR PLS 62			
ASUPR PLS 63				ASUPR PLS 63			
ASUPR PLS 64				ASUPR PLS 64			
ASUPR PLS 65				ASUPR PLS 65			
ASUPR PLS 66				ASUPR PLS 66			
ASUPR PLS 67				ASUPR PLS 67			
ASUPR PLS 68				ASUPR PLS 68			
ASUPR PLS 69				ASUPR PLS 69			
ASUPR PLS 70				ASUPR PLS 70			
ASUPR PLS 71				ASUPR PLS 71			
ASUPR PLS 72				ASUPR PLS 72			
ASUPR PLS 73				ASUPR PLS 73			
ASUPR PLS 74				ASUPR PLS 74			
ASUPR PLS 75				ASUPR PLS 75			
ASUPR PLS 76				ASUPR PLS 76			
ASUPR PLS 77				ASUPR PLS 77			
ASUPR PLS 78				ASUPR PLS 78			
ASUPR PLS 79				ASUPR PLS 79			
ASUPR PLS 80				ASUPR PLS 80			
ASUPR PLS 81				ASUPR PLS 81			
ASUPR PLS 82				ASUPR PLS 82			
ASUPR PLS 83				ASUPR PLS 83			
ASUPR PLS 84				ASUPR PLS 84			
ASUPR PLS 85				ASUPR PLS 85			
ASUPR PLS 86				ASUPR PLS 86			
ASUPR PLS 87				ASUPR PLS 87			
ASUPR PLS 88				ASUPR PLS 88			
ASUPR PLS 89				ASUPR PLS 89			
ASUPR PLS 90				ASUPR PLS 90			
ASUPR PLS 91				ASUPR PLS 91			
ASUPR PLS 92				ASUPR PLS 92			
ASUPR PLS 93				ASUPR PLS 93			
ASUPR PLS 94				ASUPR PLS 94			
ASUPR PLS 95				ASUPR PLS 95			
ASUPR PLS 96				ASUPR PLS 96			
ASUPR PLS 97				ASUPR PLS 97			
ASUPR PLS 98				ASUPR PLS 98			
ASUPR PLS 99				ASUPR PLS 99			
ASUPR PLS 100				ASUPR PLS 100			
ASUPR PLS 101				ASUPR PLS 101			
ASUPR PLS 102				ASUPR PLS 102			
ASUPR PLS 103				ASUPR PLS 103			
ASUPR PLS 104				ASUPR PLS 104			
ASUPR PLS 105				ASUPR PLS 105			
ASUPR PLS 106				ASUPR PLS 106			
ASUPR PLS 107				ASUPR PLS 107			
ASUPR PLS 108				ASUPR PLS 108			
ASUPR PLS 109				ASUPR PLS 109			
ASUPR PLS 110				ASUPR PLS 110			
ASUPR PLS 111				ASUPR PLS 111			
ASUPR PLS 112				ASUPR PLS 112			
ASUPR PLS 113				ASUPR PLS 113			
ASUPR PLS 114				ASUPR PLS 114			
ASUPR PLS 115				ASUPR PLS 115			
ASUPR PLS 116				ASUPR PLS 116			
ASUPR PLS 117				ASUPR PLS 117			
ASUPR PLS 118				ASUPR PLS 118			
ASUPR PLS 119				ASUPR PLS 119			
ASUPR PLS 120				ASUPR PLS 120			
ASUPR PLS 121				ASUPR PLS 121			
ASUPR PLS 122				ASUPR PLS 122			
ASUPR PLS 123				ASUPR PLS 123			
ASUPR PLS 124				ASUPR PLS 124			
ASUPR PLS 125				ASUPR PLS 125			
ASUPR PLS 126				ASUPR PLS 126			
ASUPR PLS 127				ASUPR PLS 127			
ASUPR PLS 128				ASUPR PLS 128			
ASUPR PLS 129				ASUPR PLS 129			
ASUPR PLS 130				ASUPR PLS 130			
ASUPR PLS 131				ASUPR PLS 131			
ASUPR PLS 132				ASUPR PLS 132			
ASUPR PLS 133				ASUPR PLS 133			
ASUPR PLS 134				ASUPR PLS 134			
ASUPR PLS 135				ASUPR PLS 135			
ASUPR PLS 136				ASUPR PLS 136			
ASUPR PLS 137				ASUPR PLS 137			
ASUPR PLS 138				ASUPR PLS 138			
ASUPR PLS 139				ASUPR PLS 139			
ASUPR PLS 140				ASUPR PLS 140			
ASUPR PLS 141				ASUPR PLS 141			
ASUPR PLS 142				ASUPR PLS 142			
ASUPR PLS 143				ASUPR PLS 143			
ASUPR PLS 144				ASUPR PLS 144			
ASUPR PLS 145				ASUPR PLS 145			
ASUPR PLS 146				ASUPR PLS 146			
ASUPR PLS 147				ASUPR PLS 147			
ASUPR PLS 148				ASUPR PLS 148			
ASUPR PLS 149				ASUPR PLS 149			
ASUPR PLS 150				ASUPR PLS 150			
ASUPR PLS 151				ASUPR PLS 151			
ASUPR PLS 152				ASUPR PLS 152			
ASUPR PLS 153				ASUPR PLS 153			
ASUPR PLS 154				ASUPR PLS 154			
ASUPR PLS 155				ASUPR PLS 155			
ASUPR PLS 156				ASUPR PLS 156			
ASUPR PLS 157				ASUPR PLS 157			
ASUPR PLS 158				ASUPR PLS 158			
ASUPR PLS 159				ASUPR PLS 159			
ASUPR PLS 160				ASUPR PLS 160			
ASUPR PLS 161				ASUPR PLS 161			
ASUPR PLS 162				ASUP			

Genießt unseren Service Mit wirklich himmlischen Preisen

Die Fische sind in der Regel kleiner als 10 cm, haben eine gelbe bis orange Färbung und eine gestrichelte Linie entlang der Seitenlinie. Sie sind in der Regel in Gruppen von 10 bis 20 Fischen zu finden. Die Fische sind in der Regel in Gruppen von 10 bis 20 Fischen zu finden. Die Fische sind in der Regel in Gruppen von 10 bis 20 Fischen zu finden.

3-D-Fatal



Tolle 3-D-Effekte machen noch lange kein gutes Spiel

Wings 2

Eines der letzten Spiele, der berühmten Firma Cinema-ware, eine (auf Computern indizierte) Simulation, gibt's nun in leicht veränderter Version für das Super Nintendo

In Wings 2 fliegt ihr in einen Doppeldecker durch verschiedene Kampfszenarien des ersten Weltkrieges. Vor dem Start schickt ihr Euch einen vorfliegknackigen Piloten aus und bekommt dann vom Hauptquartier per Zufallsprinzip Missionen zugeteilt. Grundsätzlich gibt's zwei Arten von Einsätzen: Das Luftduell mit gegnerischen Flugzeugen oder die Bombenmission über Feindesland. Knatter ihr gegnerischen Fliegern entgegen, ist das eigene Flugzeug von hinten zu sehen – die Umgebung in 3D. Je nach Flugmanöver, ihr könnt steigen, Kurven drehen und im Sturzflug dem Boden entgegen breiten, wird gezoomt und dreht sich die komplette Landschaft. Ganz anders, beim Bombenabwurf.

Hier wird das eigene Flugzeug sowie die Landschaft aus der Vogelperspektive gezeigt. Erfüllt Ihr den vorgegebenen Auftrag, erhält der Pilot Bonuspunkte, die auf verschiedene Fertigkeiten (Flugverhalten, Treffsicherheit) verteilt werden dürfen. Erwischte es Euch, rutscht ein neuer Pilot nach – sind alle fünf "Leben" verbraucht, ist für Euch das Fliegerdasein zu Ende.

Genre: Action

Hersteller: Namcot

Zirka-Preis: 140 Mark

Testmuster Import

SUPER NES 56%

Grafik: 70% Sound: 39%

Schwierigkeit: schwer

Besonderheiten: Japanimport, Paßwort

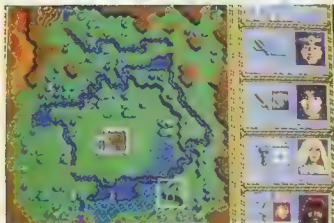
Arrgggh! Schon wieder stürzt meine Maschine mit brennendem Motor der französischen Landschaft entgegen. Weder mangelnde Flugfertigkeit, noch fehlende Munition führten zum wiederholten Abschluß. Die verworrene, mehr als knifflige und unbe-

geht so



Vor allem wenn sich an der auf den ersten Blick imposanten Aufmachung nicht viel ändert

Höhensonne



Übersicht: das Spielfeld als Landkarte mit dem aktuellen Standort

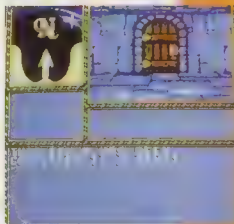
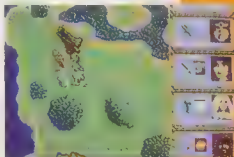
Warriors of the Eternal Sun

Aus solchen Geschichten werden Fantasy-Legenden gestrickt: Eben noch stürmen ganze Goblin-Horden die Zinnen Eurer Burg. Die letzten Verteidiger stürzen sich todesmutig in die Schlacht. Plötzlich — ein alles verschlingender Blitz. Nach Momenten oder Jahrhunderten der Dunkelheit, wacht Ihr unter einer fremden roten Sonne auf. Verschwunden sind die heimatischen Kornfelder. Die Mauern der Burg erheben sich über einer unwirtlichen Landschaft, bevölkert mit allerlei garstigem Fantasy-Getier. Über allem gleist eine unbarmherzige Sonne, die langsam die Herzen und Gedanken der Menschen vergiftet. Nur wenn es Euch gelingt, Verbündete in diesem feindlichen Land zu finden, hat Euer Volk eine Überlebenschance.

Zusammen mit vier aufrechten Gefährten, wagt Ihr Euch in die Welt der ewigen Sonne, um alle Abenteuer und Gefahren zu bestehen. In der ersten Modulumsatzung des Brettspielklassikers "Dungeons & Dragons" steuert Ihr wahlweise eine selbstgemachte oder vorgefertigte Party in die Schlacht. Entscheidet Ihr Euch für Handarbeit, dann stehen die genreüblichen Klassen, Krieger, Magier, Priester und Dieb zur Auswahl. Die Rassen Mensch, Elf und Zwerg vervollständigen den Heldenkatalog.

Ist die Truppe oberirdisch unterwegs, bewundert Ihr die Landschaft aus der Vogelperspektive.

Die Kämpfe mit den zahlreichen Monstern werden dabei in Runden ausgetragen. Geht es ab in den Untergrund, dann wird eine dreidimensionale Sicht der Gegend geboten. Alle Kämpfe in den Dungeons bestreitet Ihr in Echtzeit. Das heißt, wer zuerst auf den Feuerknopf drückt, hat die besten Chancen siegreich



Im Dungeon unterwegs: Was mag hinter dieser Tür lauern?

Die Heldengötter zeigen Mitleid mit den ausgehungerten Mega-Drive-Recken. Nach dem spielerischen Jammertal, durch das wir in den letzten Monaten schritten, erscheint mit *Warriors of the Eternal Sun* ein vielversprechender Lichtstrahl am Rollenspielhorizont. Technisch gibt's kaum was zu meckern. Sowohl die Runden- als auch die Echtzeitkämpfe werden, ebenso wie diverse Menüs und Untermenüs, problemlos vom Joypad bewältigt. Die leicht südamerikanisch angehauchte Atmosphäre, inklusive Inkatepapel, reichhaltigem Palmenbewuchs



und Godzilla-Monster, ist auffallend erfrischend im Fantasy-Alltag. Weniger schön ist der unausgewogene Schwierigkeitsgrad. Anfangs werden selbst erfahrene Rollenspieler ihre liebe Not haben, die Helden auf Stufe zwei zu pöppeln. Durch das umfangreiche End-Dungeon dagegen diesen Level-Sieben-Charaktere im Sauseschritt, und links und rechts fallen die Monster in Massen zu Boden. Eine gleichmäßige Schwierigkeitssteigerung hätte das Spielvergnügen deutlich verlängert — so ist das Rätsel um die ewige Sonne an einem Wochenende gelöst



Ein Held in seiner vollen Schönheit: der Charakterbildschirm



Im Dunkeln ist gut munkeln: ein Labyrinth in drei Dimensionen



Im Wald und auf der Heide: die Kämpfe von oben

zu bleiben. Zur besseren Orientierung werden nicht nur drei detaillierte Landkarten geboten, sondern in den Labyrinth auch pflegeleichtes Auto-mapping. Leider verschwinden diese Karten sofort, wenn Ihr die entsprechende Etage verläßt. Auch alle Monster regenerieren sich dann auf wundersame Weise und stehen für eine neue Abreibung mit anschließender Erfahrungspunktevergabe bereit. Priester und Magier wählen aus über 30 ansprechenden Zaubersprüchen. Während der fromme Mann seinen göttlichen Zuspruch automatisch erhält, muß ein Zauberer erst mühsam einen entsprechenden Zauber-Scroll finden und auswendig lernen. In der Heimatstadt findet Ihr drei Läden, die gegen Bargeld allerlei nützliche Meuchelwaffen, Rüstungen und Zaubermittel bereitstellen.

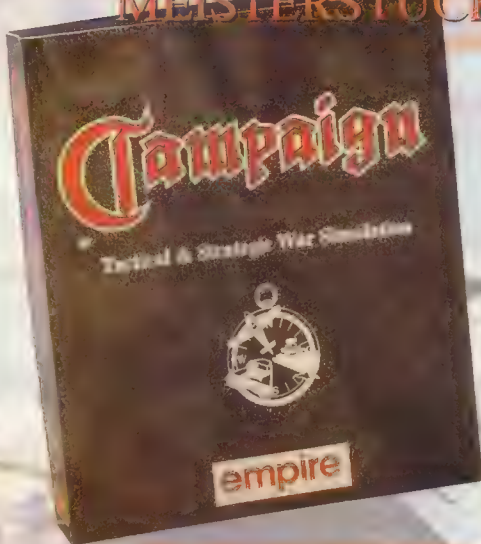
Wer auch den letzten Obermütz erfolgreich erledigt hat, darf für jeden seiner Helden eine Checksumme notieren und so die Lieblingshelden in das nächste Spiel der Serie übertragen.

Genre: Rollenspiel
Hersteller: Sega
Zirkapreis: 130 Mark
Testmuster: Galaxy

MEGA DRIVE 76 %

Grafik: 68% Sound: 64%
Schwierigkeit: schwer
Besonderheiten: US-Import, Batterie

EIN MILITÄRISCHES MEISTERSTÜCK



ation

in 2. Weltkrieg



■ Übernehmen Sie das volle Kommando über bis zu 3000 Fahrzeuge auf 20 geschichtlich genau vorgefertigten Landkarten in der Größe von 625 bis hin zu 10 Millionen Quadratkilometern

■ Der erstaunliche Landkarteneditor erlaubt es Ihnen, die existierenden Karten zu verändern und eigene, neue Karten zu kreieren

Diese Option steht jederzeit zur Verfügung und erlaubt es Ihnen, zu pausieren und den Editor aufzurufen, um die Streukräfte zu verändern.

■ Kontrollieren Sie entweder die Alliierten Streitkräfte oder die der Achsenmächte von Niveau eines Feldmarschalls bis hinunter zum einfachen Panzerfahrer.

■ Als Feldmarschall koordinieren Sie die Strategie für alle Gruppen von Panzern, Kavallerie, Flugzeuge, Schiffe und Produktionszentren

■ Als General kontrollieren Sie die Kämpfe in einer einzelnen Schlacht mit bis zu 16 aktiven Panzern, Artillerie und Luftunterstützung

■ Als Panzerfahrer/Schütze erleben Sie die Schlacht in Verblüffender 3D

DAS RAFFINIERTESTE COMPUTER-KRIEGSSPIELSYSTEM, DASS JE FÜR HEIMCOMPUTER ENTWICKELT WURDE-UNTER VERWENDUNG VON AKKURATER HINTERGRUNDINFORMATION ÜBER KAMPAGNEN UND EINZELNE SCHLACHTEN AUS DEM 2. WELTKRIEG.

■ Über 150 Fahrzeuge, alle in superschnellem 3D dargestellt: russische, amerikanische, deutsche und britische Panzer, Artillerie, Luftunterstützung, Flugzeuge, Flugzeuge und Schiffe. Campaign gibt Ihnen volle Kontrolle über alle Aspekte der Kämpfe, einschließlich Luftangriffe und Seeschlachten

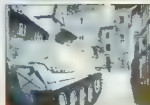
■ Ihr Spielgebiet deckt schwindelerregende 10 Millionen Quadratkilometer detaillierten Terrains mit Städten, Dörfern, Flüssen und Waldgebieten.

■ Atemberaubende Grafik, akkurat bis in die kleinste Einzelheit, gibt eine einzigartige Atmosphäre von Realismus

■ Erhältlich für PC, Amiga & ST.

empire

Empire Software, 4/6 The Stannetts, Landon North Trade Centre, Basildon, Essex. SS15 6DJ Telephone: 0268 541212



Wasser marsch



Wehe sie wachen auf! Die Seehündchen müssen zwei Minuten schlafen

The Aquatic Games

Unterseeagent James Pond ist wieder da. In seiner dritten Episode veranstaltet der Amphibien-007 eine wässrige Olympiade

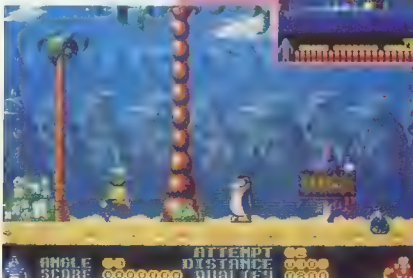
Mit bis zu drei Freunden steuert ihr James Pond und seine Freunde, die Aquabats, auf der Jagd nach Rekorden und Punkten durch acht vertrackte Disziplinen. Neben drei Trainingsmodi wartet die Olympiade. Hier muß in jeder Disziplin eine bestimmte Punktzahl erreicht werden um in der nächsten antreten zu dürfen. Gesteuert wird in einigen Disziplinen mit bewährtem Knöpfchengehackem, in anderen mit gut getimten Steuerkreuzkombinationen



Schwierig
"Shell Shooting"
für Konner (oben)



Und Wasser hat doch Balken:
"100 m Splash"
(oben)

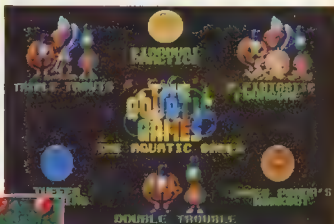


Hop, Skip and Jump: Euer Springfrosch auf dem Weg zum Sieg.

The Aquatics Games ist im Jahr der olympischen Spiele die bei weitem lustigste Olympia-Adaption. Die acht Disziplinen suchen in Sachen Einfallsreichtum ihresgleichen. Selbst die schändliche Rennversion "100 m Splash" wurde mit einigen witzigen Ideen angereichert. Grafisch bekommt der Wassersportler ebenfalls einiges geboten. Neben den lieb-



lich gezeichneten Hintergründen, entlocken vor allem die gelungenen Animationen dem Spieler so manchen herzhaften Lacher. Allein der hochgeschraubte Schwierigkeitsgrad, die teilweise etwas eintönige Rüttelsteuerung und das Fehlen eines Zwe-Spieler-Gleichzeitig-Modus bremsen den Spielspaß etwas



Das Auswahlmenü der wässrigen Spiele (oben)

So spürtet ihr beim "100 m Splash" gegen einen flinken Frosch in "Kipper Watching" köpft ihr Touristenbälle hinfür, während bei "Hop, Skip and Jump" ein graziöser Dreisprung vollbracht werden muß. "Bouncy Castle" bietet ein zünftiges Trambolinspringen mit Salti und Schrauben, "Feeding Time" eine Rettungsaktion für hungrige Fische und "Shell Shooting" eine lustige "Schießden-Luftballon"-Einlage. Zu guter Letzt fahrt ihr mit einem radelnden Haifisch die "Tour de Grass" auf nur einem Rad und lauft mit einem Springfrosch durch ein Hürdenrennen — "Leap Frog". Bei genügend Punkten warten zwei Disziplinen als Bonus. Hier dürft ihr Euch als Weitspringer und Balljongleur beweisen. kn

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Electronic Arts
Zirkapreis: 130 Mark
Testmuster: Electronic Arts

MEGA DRIVE 75%

Grafik 72% Sound 64%
Schwierigkeit: mittel
Besonderheiten: —

Grundgerät deutsch	289,-
TV Tuner	195,-
Batterie Pack	85,-
Master Gear Conv	49,-
Carry All Deluxe	39,-
Ax Batterie	df 69,-
Crystal Warrior	df 79,-
Olympic Gold	us 75,-
Simpsons	us 75,-
Smach Tv	us 69,-
Spiderman	us 75,-
Super Kick Off	tm 85,-
Wimbledon Tennis	df 75,-
Wonderbox 2	df 85,-



oweben Traumfabrik vor
rund zwei Jahren gründe-
ten drei eingefleischte Spiele-
Freake in Berlin ihr eigenes
Softwaregeschäft. Die "Traum-
fabrik" war geboren. Das Trio-
Internete startete erst mit ei-
nem Versandhandel, später
gesellte sich ein Ladenge-
schäft dazu. Heute
dynamisch wachsende
Firma ist die Traumfabrik
Hansestadt Hamburg, das im
30.10. dieses Jahres seine
Porten öffnen soll. Aus diesem
Grund und einem Minijubi-
läum, immerhin gibt's den
Traumfabrik-Versand nun seit
zwei Jahren, den Laden seit
einem Jahr, startet am 7.11. eine
kleine Party in den Berliner Ge-

1. Wie heißt das berühmte
Klempnerduo, das in Ninten-
dos Diensten steht?
2. Wie heißt das bekannte
Stacheltier, das für Sega ins
Rennen geht?
3. Berlin ist für eine beson-
ders scharfe Wurstspezialität
bekannt. Wie heißt diese
Spezialität?
4. Welches dickfellige Tier
ist in dem Stadtwappen Ber-
lins?
5. Auf welchem Platz in
Hamburg findet das berühm-
te Volksfest "Hamburger
Dom" statt?

schäftsräumen. Zusammen
mit der POWER PLAY verlost
die "Traumfabrik" deshalb ein-
paar besonders knifflige Prei-
se, als Hauptgewinn winkt im-
merhin ein komplettes Neo-
Geo-System. Der Clou: Die
Ziehung der Gewinner wird
von einem unserer Redakteure
am 7. November, direkt vor Ort
vorgenommen.

Also frisch den Bleistift ge-
spitzt und folgende fünf Fragen

- Der erste Preis: 1 komplet-
tes Neo-Geo
Der zweite Preis: 1 Super
Nintendo
Der dritte Preis: 1 Mega
Drive
Der vierte Preis: 1 Lynx
5-10. Preis: Je ein Ein-
kaufsgutschein über 100
Mark
11-15. Preis: Je ein Ein-
kaufsgutschein über 75 Mark
16-25. Preis: Je ein Ein-
kaufsgutschein über 50 Mark
26-50. Preis: Je ein Ein-
kaufsgutschein über 25 Mark

Schickt Eure Antworten, der
Nichtsweg ist wie immer aus-
geschlossen, einfach bis zum
31.10.92 an folgende Adresse:

Die Traumfabrik
Mühlenwälder Str. 47
Kempfort POWER
Wettbewerb
1000 Berlin 61



AMIGA-FANS AUFGEPASST!
MIT DIESEN BÜCHERN KOMMT
IHR DURCH JEDES SPIEL!

Ihr braucht
brandneue Spiele
für den Amiga?

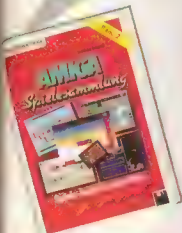
Tipps & Tricks für die bekannten Amiga-Spiele? Eine witzig-geländerte Einführung in Euren Amiga? Dann braucht Ihr: die Amiga-Buch von Markt & Technik! Hier steht alles drin, was einen Amiga fan glücklich macht - Seite für Seite - Byte für Byte!

[illegible]

Bernhard Schmidt
 Amiga-Spiele '97
 Die bekanntesten
 und aktuellen Amiga
 Spiele im Überblick
 Sie werden mit
 einem Einblick in
 die neue Amiga-Spiele-
 Welt und die
 Bedeutung der
 Amiga-CD32-Spiele
 in der Hand
 der Amiga-CD32-Spiele
 (Levelcodes, Levels
 und Amiga-CD32-Spiele



Bernhard Schmidt
Amiga Spiele '92
Die 16-Bit-Systeme sind asthetisch
Amiga-Spiele, in ihrer Art Sie
werden auch niemals wieder
sehen. In der neuen Spielwelt, die
mit der neuen Amiga 1000
technische Spiele installiert, in Sie, nicht dass
Taps und Tracks. Letztendlich, was sind
hätten auch die meisten Amiga 1000
Spiele sehen, im Bereich
1992. 187.951-287. DM 74
ISBN 3-7091-287-7 DM 74



Bernhard Schmidt
Amiga Spielsammlung Band 2
Und es gibt wieder 6 Spiele für noch mehr Amiga
Fun: Jumping Jack und Digits und Jump'n Run-
Spiele für Joystick, Akrobatik und die Teiris Version
Zwei Klassiker wie Berserk und THE TLRN aus diesen
4 SEK. sind übrigens mit Level Editor versehen
Level-Editor gibt's auch bei Cul de Sac, einem
Kisten-Schreib-Spiel
ca. 100 Seiten, inkl. 2 Disketten
ISBN 3-87791-379-2 DM 49,-



Frank Steyer
Klops & Lücke
Die tägliche Delektive
der Mama buch für
alle Kids die ihren
Amiga & lernen
wollen Klops & Lücke
sich auf Verlorenes
jeden Tag der neuer
buch mit sie dabei
Bericht & Lied nach
entzogen sie Texten programme
ette muss leicht werden Am Ende
r Amiga dann zu wert und was
in nach aus dann machen kann
weisen und Delektive
7791-234 r 198 10 80

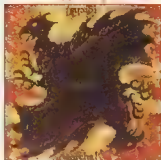


Markt & Technik

DAS ERFOLGS-PROGRAMM FÜR IHR PROGRAMM!

Dies ist nur ein kleiner Ausschnitt aus dem neuen Gesamtprogramm des Markt&Technik-Verlags. Mehr als 500 Problemlösungen zu Hard- und Software warten auf Sie - jetzt bei Ihrem Buchhändler, im PC-Fachhandel und in den Computer-Abteilungen der Warenhäuser!

COMPACT DISC



Waltari: Torch

Anfangs noch funkig rockig, lassen die Finnen spätestens bei "Delicate to the Flyers" die Hosen runter: Keine Musik für geräuschempfindliche Nachbarn, keinesfalls Musik für besinnlich Schmussestunden. Mag sein, sie bringen nichts wahrhaft Innovatives, aber sie bringen es perfekt. Verdammt schnell, virtuos und ideenreich, ungnädig und ungemütlich. Wie die Bad Brains und die Death Kennedys in ihren bösesten Stunden. Mein persönlicher Anspaltip. Fool's Gold up

Emergo 912922
ca. 80 Minuten / 15 Songs
POWER-WERTUNG:
hervorragend

COMPACT DISC

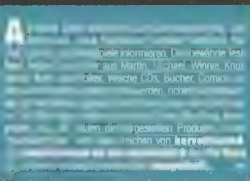


Khaled

Der König des Rai "at his best" und auf der Höhe der Zeit. Cheb Khaled zeigt die ganze Bandbreite seines Könnens und schreckt auch vor vermeintlich passender Synthese nicht zurück. Die glanzvolle Mischung aus rauher algerischer Rai Musik mit Reggae, Flamenco, Jazz und Rock Elementen sollten sich Liebhaber der "World Music" auf keinen Fall entgehen lassen. Dieses höflich tanzbare Gebraut wird auch Folkloreremütel auf der Stelle überzeugen. Unbedingt re.hören. yw

Virgin 51815-2
11 Songs / 51:22 Minuten
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

MUSIK BÜCHER FILM



• GAME BOY • SUPER NES • MEGADRIIVE •

- Dank eigenem Direktimport immer die neuesten Titel zur Verfügung.
- Keine japanische Module sondern nur original US-Module.
- 90 Tage Garantie auf allen Spielen.
- Täglicher Postversand und Spedition im In- und Ausland.
- Kompetente Kundenberatung und Tiefstpreise.

BELHAG Handels AG

CH-3123 Belp, Bantigerweg 3, Tel.: 0041/318197067, Fax: 0041/318197085

NEU CASH VERSAND NEU

SCHWEIZ SCHWEIZ SCHWEIZ

M. DRIVE	SUPER NES	NEO GEO
VERTIKATOR 119.-	GRUNDGESETZ 349.-	GRUNDGESETZ 769.-
5 MONACO 2 119.-	F-ZERO 119.-	RASERBALL STARS 279.-
OLYMPIC GOLD 119.-	HOMER ALONE 149.-	LAST RESORT 329.-
DESSERT STRIKE 109.-	PIT FIGHTER 149.-	ROBO ARMY 289.-
E.A. HOCKEY 219.-	SDH CITY 119.-	FATAL FURY 329.-
E. CLUB SOCCER 119.-	SUPER SOCCER 119.-	EIGHT MAN 289.-

GAME BOY /GAME GEAR/SPIELE FÜR AMIGA IBM

FRAGEN SIE NACH UNSEREN SPEZIALPREISEN

CASH VERSAND BACHEGGLIWEG 13C

8405 WINTERTHUR TEL. 077 71 43 32

TÄGLICH VON 6.00 -21.00 UHR !!!!

SCHWEIZ SCHWEIZ SCHWEIZ SCHWEIZ

Fandango Videogames



WICHTIG: Wir sind umgezogen,
wenn neue Adresse lautet:
Fandango Videogames
Inh. Josef Rösch
Neugublonzer Straße 62
8950 Hofbeuren
Tel. 08341/14953
Fax. 08341/14127
Vertriebsfirma per Mail, A-
Spezialverteilung v. A.
bieten u. Preisunterbieten
spezialisiert. Angebot, reaktion
normal nicht.



Unsere Tips für Oktober:

Super Famicom: Mega Drive:
Star Wars Alien III
Wings 2 Lemmings
Mario Kart Thunderstorm FX
King of Monsters Chelov

... und vieles mehr für
Super Famicom,
Sega Mega Drive
NEO PC-Engine
SNK Neo Geo
Game Boy
Game Gear
und Lynx

At-England
Powerports

COMPACT DISC



...ERRA

Basic Instinct

Oberstein, 1. Februar 1919. In der
kleinen Päckchen, die ich Ihnen
schicke, befinden sich einige
Kleinigkeiten, die ich Ihnen
schicken möchte. Ich hoffe, Sie
werden sie gerne annehmen.
Mit freundlichen Grüßen
Ihre ergebene Dienerin
H. Oberste

Colosseum CVS 345360
10 Tracks / 44:26 Minuten
POWER WERTUNG:
empfehlenswert

COMPACT DISC



Jennifer Warnes: The Hunter

[illegible]

BMG 261974
10 Songs / 45:57 Minuten
POWER-WERTUNG:
durchschnittlich

BUCH

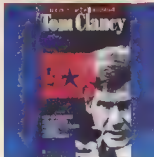


Ein Geschenk der Kultur

Jetzt ist es nach ein paar
Acht Stunden im Sommer
Lagerung und so ein bisschen
tender wie das Zypressen-Bois
im Winter. Es ist ein
gutes Gefühl, das man
versteht. Es ist ein
stilles Baumholz, das
in der Natur ist. Es ist
ein sehr schönes Holz.
Es ist ein sehr schönes
Holz.

ISBN: 3-453-05827-5
Autor: Iain Banks
Verlag: Heyne
Preis: 9,80 Mark
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

BUCH



Patriot Games

[illegible]

ISBN: 0-425-13425-0
Autor: Tom Clancy
Verlag: Berkley
Zirka-Preis: 5.99 US-Dollar
POWER-WEERTUNG:
hervorragend

Hol Dir den **POWER** Ordner!



Das stärkste Stück von POWER PLAY ist du !!!!! Der Ordner der steht – wie zementiert. Holt ihn Euch. Zum absoluten Knüllerpreis von 9,99 DM. Gleich Zuschlagen!!!

Telefonische
Bestellung unter
059/24 01 32 22

Ja, ich will Exemplare des Original Power Orders
zum Super Sensationspreis von 9,99 DM (zzgl. Versandkosten)
ich bezahle nach Erhalt der Sendung

63-7568-1

2000

1977, 1984

1. $\pi = \arcsin \frac{1}{2} = \pi$
 2. $\pi = \arcsin \frac{1}{2} = \pi$
 3. $\pi = \arcsin \frac{1}{2} = \pi$
 4. $\pi = \arcsin \frac{1}{2} = \pi$
 5. $\pi = \arcsin \frac{1}{2} = \pi$
 6. $\pi = \arcsin \frac{1}{2} = \pi$
 7. $\pi = \arcsin \frac{1}{2} = \pi$
 8. $\pi = \arcsin \frac{1}{2} = \pi$
 9. $\pi = \arcsin \frac{1}{2} = \pi$
 10. $\pi = \arcsin \frac{1}{2} = \pi$

BUCH



Hint Books

Klein, aber fein, die Hint Books für alle Sierra-Spiele aus dem Hause Sybex. Auf knapp 60 Seiten erfährt ihr alles über Story, Rätsel und Lösungsweg der jeweiligen Abenteuer. Wenn nötig, werden die aufschlüsselnden Zeichnungen und Pläne geboten. Wer also partout nicht weiterkommt und ausnahmsweise in den Power-Tips nicht fündig wird, hat hier eine relativ preiswerte Alternative zum Spielerfrust der ungelösten Abenteuer. Sierra-Fans können so eine komplette Spielbibliothek zusammenstellen.

VW

Verlag: Sybex
Preis: 9,80 Mark
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

BUCH



Red Dwarf

Red Dwarf ist das größte Raumschiff der Galaxis. Etwa genauso groß sind die Probleme von Lister, als er auf die glorreiche Idee kommt, Mitglied des Space Corps zu werden. Die ursprünglich für die BBC konzipierte und in England schon lange zum Kult avancierte Space Opera ist das pure Lesevergnügen. Wer emigriert in der englischen Sprache mächtig ist und auf Lektüre à la "Hitchhikers Guide to the Galaxy" steht, sollte sich den Science-fiction Stoff unbedingt besorgen.

VW

ISBN: 0-14-012437-3
Autoren: Grant/Naylor
Verlag: Penguin
Preis: ca. 15 Mark
POWER-WERTUNG:
hervorragend

COMIC



Klasse Beine

Wer die legendäre Zweitausendens-Lotion nicht im Regal stehen hat, kann seine Ferkelsammlung jetzt in Albumform komplettieren. Der Carlsen Verlag wird an loser Reihenfolge fast alle Geschichten von Crumb neu veröffentlichen. Schweineprester Crumb hat seinen Underground Status zwar längst verloren und ist zum Klassiker geworden, trotzdem werden Zarbesatele Naturen auch heute noch ihre Schweineketten mit seinem obsessiven Zeichenstil haben.

VW

Texter/Zeichner: Robert Crumb
Verlag: Carlsen Comics
Zirkapreis: 19,80 Mark
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

KAUFVIDEO



Marx Brothers

Man muß sie lieben oder hassen, die amerikanischen Anarchotruppe. Wenn die drei Brüder Groucho, Chico und Harpo auftauchen, wächst kein Gras mehr auf der Knielewand. Opfer des Brutalhums sind in jedem Fall die anderen. Wer an diesem kindlich-ichbezogenen Slapstick seinen Gelächern findet, kann jetzt gleich fünf sorgsam editierte Filme der Truppe erstehen.

VW

Darsteller: Groucho, Chico, Harpo
FSK-Freigabe: ab 6 Jahren
Video-Anbieter: Warner Home Video
Zirkapreis: pro Film 30 Mark
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

Ihre
VIDEOSPIEL-
SPEZIALISTEN!!

Computer Junction

Am Güterbahnhof 2
6900 Heidelberg
Tel. 06221/24926
Fax: 06221/165086

M-F 10.00-18.30
Sa 10.00-14.00
Langer Sa bis 16.00
Donnerstags bis 20.30

An- und Verkauf
von gebrauchten Spielen

Verkauf und Verleih
von

* SUPER NES *

* NES *

* GAME BOY *

* SEGA MEGA DRIVE *

* GAME GEAR *

* IBM & AMIGA *

HARD- UND SOFTWARE

SUPER NES
STREET FIGHTER II (US)
DM 123,50

The DOUBLE TROUBLE
Video Game World

Das Videospiel-
fachgeschäft in Berlin!!!



Was bieten wir?

- * Über 150 verschiedene Mega-Drive, Super NES, Gameboy, Game Gear, Master-System u. PC-Engine Spiele aus Amerika, Deutschland u. Japan! Schwerpunkt: Mega-Drive!
- * Mega-Drive Grundgeräte, Arcade Power Stick u.s.w.
- * Amerikanische Videospielzeitschriften wie GamePro, Electronic Gaming Monthly u.s.w.
- * Ständiges Eintreffen von Neuheiten und älteren Spieltiteln.
- * Vorbestellungen von Neuheiten möglich!
- * Auch Ankauf bestimmter Spieltitel!
- * Spiele erst TESTEN, dann KAUFEN! - Spiele ab DM 29,-

Regelmäßige Öffnungszeiten:

Mo., Di., Mi., u. Fr.: 15.00 - 18.30 Uhr,
Do.: 15.00-20.30 Uhr, Sa.: 10.00-12.30 Uhr

Ladenadresse: Reichenbergerstr. 88, 1000 Berlin 36, Tel. 030/6188391.
Fahrverbindung: z.B. U-Bahnhof Hermannplatz, dann in 129er Bus, Richtung Roseneck, Station: Reichenbergerstr. Kein Versand!
Interesse an einem guten Mega-Drive, Master-System u. Nintendo-Club?
Fordern Sie noch heute Info-Material (bitte möglichst 1 DM Rückporto beilegen) vom Double Trouble Fan-Club an. Telefon: 030/6849816.
Natürlich wollen wir Ihnen mitteilen, wann Sie in Laden einkaufen zu können.
Clubleiter und Ladeninhaber: Matthias Herrendorf.

**Wir bieten nicht immer das BESTE...
aber immer ÖFTER!**

NEU: Jetzt mit Verleih

Wir kämpfen für

SAUBERE
FLÜSSE!

GREENPEACE

Vorsetzen 53
2000 Hamburg 11

Für Informationen
über Greenpeace
bitte 3,60 DM in
Briefmarken

KAUFVIDEO



JFK

Wohl kaum ein anderer Prominenter ist (außer vielleicht das Ableben von Elvis Presley – von dem immer noch Leute behaupten Sie hätten ihn gestern an der Supermarktkasse getroffen), läßt die amerikanische Nation so unruhig schlafen, und rüttelt so stark am Volksgewissen, wie der Mord an dem Präsidenten John Fitzgerald Kennedy. Fast 30 Jahre nach dem Attentat in Dallas bündeln Pseudoforscher ernsthafte Wissen schaftler, Hellscher, Hobbydetektive und der neueren Ge Nachbar von nebenan in alten Polizeakten, befragen Augenzeugen (sofern es noch welche gibt), tragen (angeblich) Fakten zusammen und verkünden mit schöner Regelmäßigkeit, daß John F. nicht von Lee Harvey Oswald erledigt wurde, sondern von einer ominösen Macht. Je nach Stimmung, reicht das Spektrum der mysteriösen Killer von der Mafia, über das FBI (ersatzweise tsu/s auch die CIA), bis zur Horde Exilkananer, die den Präsidenten auf dem Gewissen haben sollen. Im Gegensatz zu den besorgten US-Bürgern läßt, zumindest nach dieser Zeitspanne, den Normaleuropäer die Frage nach dem Kennedy-Mörder ziemlich kalt. Deshalb ist auch in hiesigen Breitengraden der Trübel um Oliver Stones 180 Minuten Epös JFK eher unverständlich. Ob im Film Wahrheiten ans Licht gebracht werden, ob die onestischen Fakten an den Haaren herbeigezogen sind, interessiert eigentlich keinen. Wichtig ist doch, und das ist Stone durchaus gelungen, einen packenden Krimi mit Starbesetzung abzuliefern. Sellen findet der Filmreife und heute noch so gewaltige Leinwandgrößen wie Kevin Costner, Sissy Spacek, Tommy Lee Jones, John Candy, Jack Lemmon, Walter Matthau, Joe Pesci und Donald Sutherland vereint auf einem Zelluloidband JFK hat in meinen Augen nur eine Schwäche: Er ist zu lang. mh

Regie: Oliver Stone
Darsteller: Kevin Costner, Sissy Spacek, Tommy Lee Jones, John Candy, Jack Lemmon, Walter Matthau, Joe Pesci
FSK-Freigabe: ab 12 Jahren
Video-Anbieter: Warner Home Video
Zirkapreis: 40 Mark
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

KAUFVIDEO



Downtown

Alex Kearny könnte direkt dem Lehrbuch für Polizeischüler entsprungen sein. Mit Inischgestärktem Hemd und blankpolierten Schuhen geht er Strieße im nobelsten Viertel von Philadelphia Natürlich schreckt so ein Paragrafenreiter auch nicht davor zurück, den ehrenwerten Burgern die Strafzettel reihenweise hinter die Scheibenwischer zu klemmen. Als er den zweifelhafte Geschäftemacher Gerome Sweet in die Radfalle lockt, läuft das Faß über. Sein Polizeichef ist mehr als ein guter Freund von Sweet und versetzt Alex in die finsternste Slum Gegend. Was kann einem weißen, neunmalklugen Musterpolizisten schlimmeres passieren. An jeder Straßenecke stehen die Dealer, hinter je der Tür wird geprügelt und gemordet. Hier wird Alex nun zusammen mit seinem schwarzen Kollegen Dennis (Forest Whitaker) für Ruhe und Ordnung sorgen, diverse Klein- und Großganoven aufs Kreuz legen und schließlich den Oberboß zur Striecke bringen.

Bevor es mit der Verbrecherjagd so richtig losgehen kann, muß der Grün schnabel beweisen, daß er aus dem rechten Hartholz geschnitten ist, was Anlaß zu den üblichen Verwicklungen und Slapstick Eklagen bietet.

Downtown ist eine der typischen Ge waltkomödien der achtziger Jahre. Der Plot, seit "Beverly Hills Cop" zum x-ten Male aufgekocht, die Konstellationen, samt verärrischem Polizeichef hinlänglich bekannt. Trotzdem "Lunkdiener" der Film, und das nur dank der beiden Hauptdarsteller Forest Whitaker (Good Morning Vietnam, Johnny Handsome, Bird) und Anthony Edwards spielen das typisch ungleiche Polizeistenduo mit professioneller Leichtigkeit und werten die konventionelle Story etwas auf. Trotzdem kann man Downtown nur Whitaker Fans ernsthaft empfehlen. vw

Regie: Richard Benjamin
Produzent: Gale Ann Hurd
Darsteller: Forest Whitaker, Anthony Edwards, Penelope Ann Miller
Laufzeit: ca. 89 Minuten
FSK-Freigabe: ab 16 Jahren
Video-Anbieter: Fox-Video
Zirkapreis: 39,95 Mark
POWER-WERTUNG:
durchschnittlich

Der neueste Hit der Power Play Collection!!



Hier ist der neueste Hit der Power Play Collection. Der Super-Ordner für Eure POWER TIPS zum Sammeln. Sieht neon aus, macht gute Laune und kostet nur 9,99 DM. Also gleich Coupon ausfüllen und Ordner bestellen. Die Ordner gibt's nur solange unser Vorrat reicht.

Telefonische Bestellung unter: 089/24 01 32 28



Ja, ich will _____ Exemplare des Original Power Ordner für schlappe 9,99 DM/Stück (zzgl. Versandkosten) Ich bezahle nach Erhalt der Sendung

Name, Vorname _____

Strasse, Nr. _____

PLZ, Ort _____

Datum, Unterschrift
Coupon einfach ausfüllen, ausschneiden, auf Postkarte kleben und einsenden an Markt & Technik Leaservideo, CSF Postfach 14 02 20, 8000 München 5

PRÄSENTATION

Handwritten pink text, likely a title or subtitle, partially obscured by the character below.



Die kuscheligen und zudem
rotztreichen *Tiny Skweeks*
posieren in grandiosen Zwischen-
bildern (Amiga)



Robocop räumt auf
dem Super NES auf

Der Turnspringer
aus *International
Sports Challenge*
(Amiga)

...und er bricht
trotzdem zusammen:
Robocop (SNEB)

Der Eis-Buddha aus
Heaven & Earth
(MS-DOS)

Helge Meils aus
der Spielhalle:
Splash (Arcade)

Der Wahesinn auf Diskette:
Comanche Maximum Overkill
ist ein neuer Simulationsstern.

©1992 NovaLogic



Pompös: *Betrayal of Kronor*,
das neue Grafikrollenspiel
von Dynamix.

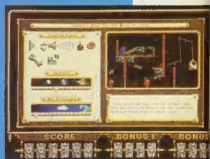
POWER
PLAY

12

erscheint am
11. November 1992

Frisch von der Londoner ECTS-Show eingetrudelt, brachten Volker, Knut und Winnie einen ganzen Sack voller Neuheiten mit. Leider passen viele der Spiele-Highlights nicht mehr in diese Ausgabe. Auf einige Infos zu heißen Softwareperlen müßt Ihr also noch bis nächsten Monat warten. Wir richten unser besonderes Augenmerk auf das Nobelrollenspiel **Betrayal of Kronor** aus dem Hause Dynamix. Endlich fertig, liefern wir Euch dann den langersehten Testbericht von **Space Quest 5**. Ebenfalls mit von der Partie — die wohl grafisch eindrucksvollste Simulation, die je das Licht der Computermonitore erblickt hat: **Comanche Maximum Overkill** und der Denkspielknüller **The Incredible Machine**.

PC-Freaks dürfen sich auf den Artikel über den superschnellen High-End-PC freuen. Wenn die Kamera nicht klemmt und alle Redakteure brav zum Friseur gehen (vor allem Michael "Die Mähne" Hengst), sollte im nächsten Heft der zweite Teil des Fotoromans erscheinen. Natürlich werden die Videospieler nicht vergessen: Jede Menge neuer Spiele, Tips und Infos gibt's in der neuen **POWER PLAY**.



Denkspielleidenschaft: Die *Incredible Machine* legt die Redaktion lahm.

DIE GRÖSSTE AUSWAHL AN VIDEOSPIELEN!



VIDEOSPIELE
schon ab 19,99 DM

TOYS "R" US®

TOYS "R" US gibt es in:

Aachen-Würselen • Augsburg • Bochum • Bremen • Düsseldorf • Duisburg • Essen • Gundelfingen bei Freiburg • Hagen • Hamburg-Eidelstedt • Hamburg-Harburg • Hannover • Heidelberg • Kaiserslautern • Kamen • Koblenz • Köln • Leipzig • Neuss • Nürnberg • Osnabrück-Wallenhorst • Paderborn • Regensburg • Siegen • Tonisvorst bei Krefeld • Saarbrücken • Ulm • Viersen • Wallau

Geschmack unbegrenzt

NEU!
25's BOX
100 mm/DM 5,50

